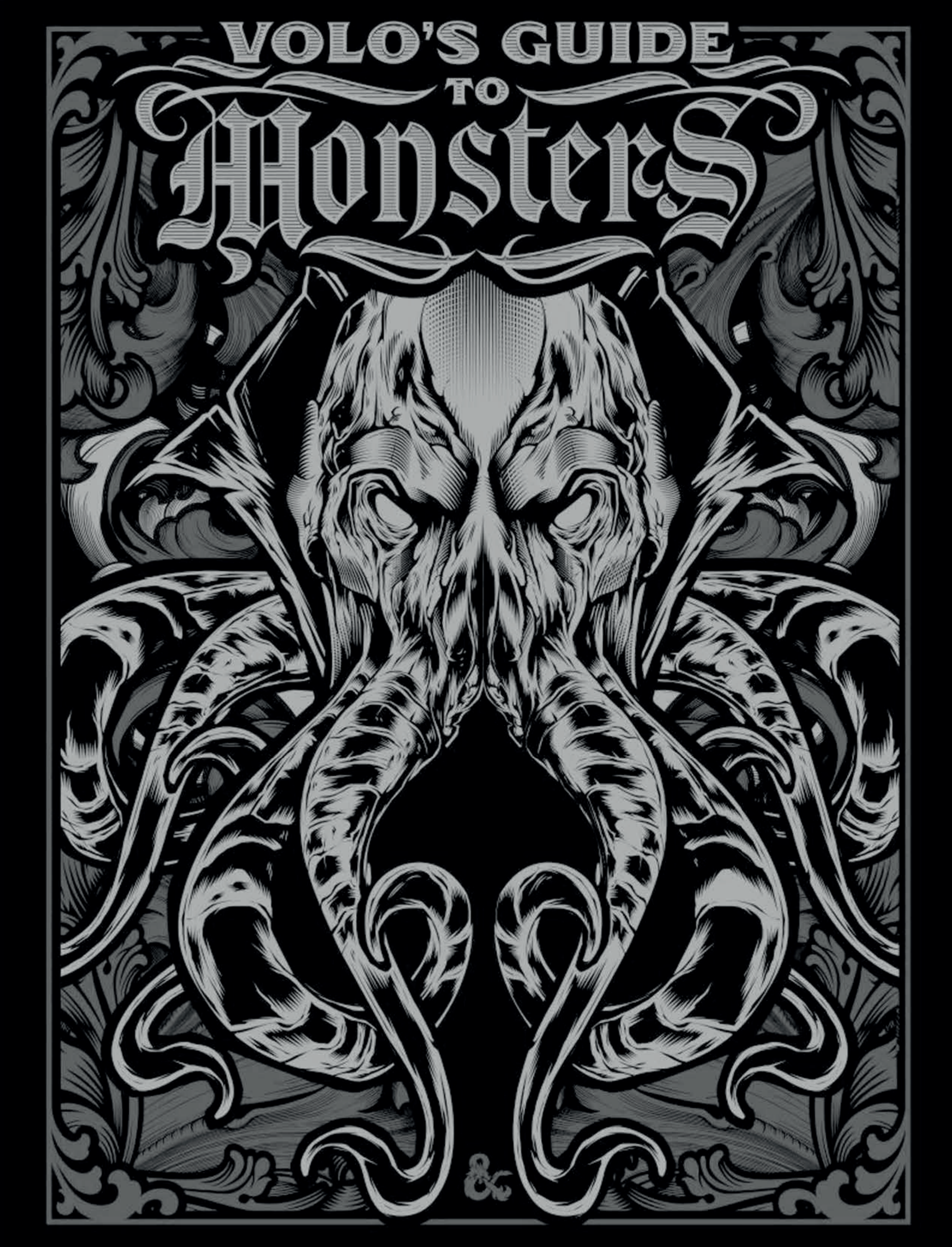

VOLO'S GUIDE
TO
Monsters


D&D
GUÍA DE VOLO DE LOS MONSTRUOS
DUNGEONS & DRAGONS®
MSumergete en el saber de los monstruos en este suplemento
para el mayor juego de rol del mundo

GUÍA DE VOLO DE MONSTRUOS™



CRÉDITOS

Diseñador en jefe: Mike Mearls
Desarrollador de reglas en jefe: Jeremy Crawford
Diseñadores: Adam Lee, Kim Mohan, Christopher Perkins, Sean K Reynolds, Matt Sernett, Chris Sims, Steve Winter
Diseño Adicional: Ed Greenwood
Dirección de Edición: Jeremy Crawford
Editores: Kim Mohan, Christopher Perkins, Michele Carter
Asistencia Editorial: Chris Dupuis, Ben Petrisor, Stan!
Director de Arte: Kate Irwin
Dirección de Arte Adicional: Shauna Narciso, Richard Whitters
Diseñador Gráfico:: Emi Tanji
Ilustración de Portada: Tyler Jacobson
Ilustraciones del Interior: Tom Babbey, John-Paul Balmet, Thomas M. **Baxa,** Mark Behm, Eric Belisle, Christopher Bradley, Filip Burburan, Christopher Burdett, Sam Burley, Conceptopolis, Stephen Crowe, Daarken, Eric Deschamps, Dave Dorman, Mike Faille, Scott M. Fischer, Lars Grant-West, Rebecca Guay, Lake Hurwitz:, Tyler Jacobson, Jeremy Jarvis, Jorge Lacera, Daniel Ljunggren, Howard Lyon, Warren Mahy, Brynn Metheney, Scott Murphy, Marco Nelor, Jim Nelson, Marc Sasso, Chris Seaman, Craig J Spearing, Cory Trego-Erdner, Franz Vohwinkel, Richard Whitters, Eva Widermann, Shawn Wood, Ben Wootten
Cartógrafo: Jared Blando
Otros Miembros del Equipo D&D: Greg Bilsland, Bart Carroll, John Feil, Trevor Kidd, Christopher Lindsay, Shelly Ma:i:zanoble, Hilary Ross, Liz Schuh, Nathan Stewart, Greg Tito
Director del Proyecto: Heather Fleming
Ingeniro de Producto:: Cynda Callaway
Técnicos de Imagen: Sven Bolen, Carmen Cheung, Kevin Yee
Administración de Arte: David Gershman
Especialista de Preprensa: Jefferson Dunlap

SOBRE ESTE LIBRO

Los monstruos son el corazón de este libro, donde viven, como piensas, como podrían entablar amistado y cómo podrían hacerte daño. El Capítulo 1 se zambulle en las historias de algunos de los grupos monstruosos presentados en el *Manual de Monstruos.* El Capítulo 2 suplementa las opciones de razas del *Manual del Jugador,* y el Capítulo 2intrudice una variedad de monstruos y sus bloques de estadísticas. El Apéndice A proporciona unas cuantas bestias nuevas y el apéndice B está lleno de personajes no jugadores con los que poblar tus aventuras de D&D.
El apéndice C te presenta los bloques de estadísticas presentes en este libro organizados por valor de desafío, tipo de criatura y ambiente. Salpicadas por todo el libro hay observaciones y pensamientos de dos habitantes de los Reinos Olvidados: el legendario explorador Volothamp Geddarm (Volo para sus amigos) y el mismísimo Archimago del Valle de la Sombra, Elminster Aumar. Para beneficio de DMs y jugadores por igual, Volo y Elminster comparten sus reflexiones acerca del algunos de los monstruos aquí descritos, y sus palabras albergan un grado de verdad independientemente del mundo de D&D en el que estos monstruos sean encontrados.

Playtesters: Robert Alaniz, Jay Anderson, Kevin Baumann, Jerry Behrendt, Bill Benham, Stacy Bermes, Matthew Budde, Mik Calow, Anthony Caroselli, Chris Eadie, Frank Foulis, Jason Fransella, Jason Fuller, Jeffrey Fuller, Nick Graves, Richard Green, Gregory Harris, Ken Hart, Sterling Hershey, Eric Hufstetler, Paul Hughes, Mark Knapik, Yan Lacharit□. Shane Leahy, Tom Lommel, Jonathan Longstaff, Matt Maranda, Chris "Kong" McDaniel, Lou Michelli, Mike Mihalas, Daren Mitchell, William Myers, Kevin Neff, Robert Quillen II, David "Oak" Rice, Sam Robertson, Arthur Severance, Pieter Sleijpen, Phil Tobin, Steve Townshend, Kyle Turner, William Vaughan, Arthur Wright



EN LA PORTADA

Tyler Jacobson ilustra una ominosa reunión entre un suspicaz gigante de la escarcha y un solitario aventurero armado con la ***Guía de Volo de Monstruos.*** Partirá en dos el gigante a nuestro ilustrado héroe o ganará el día la diplomacia?

Descargo de Responsabilidad: Wizards of the Coast no atestigua, garantiza o proporciona credibilidad alguna en relación a la validez de la información proporcionada en este volumen por Volothamp Geddarm. No confíe en Volo. No asuma misiones ofrecidas por Volo. No escuche a Volo. Evite ser visto con él o se arriesga a ser cómplice por asociación. Si Volo aparece en su campaña, Su DM estará tratando, sin duda alguna, de acaba con su personaje de alguna forma cuya culpa le pueda ser atribuida únicamente a usted misto. El DM está probablemente hacer eso de cualquier forma, pero al aparecer Volo debe asumir que no existe duda alguna. Tampoco estamos convencidos de que los comentarios de Elminster sean también dignos de confianza, pero la última vez que los mencionamos en uno de estos descargos de responsabilidad nos convirtió en Fluimos.

620B8682000001 EN
ISBN: 978 -0-7869-6601-l
Primera Impresión: Noviembre 2016

987654321



Contenido

Índice de Bloques de Estadísticas

Prefacio

Bienvenido Aventurero. Parece ser un tipo con curiosidad que disfruta de las cosas finas. Permiteme que ponga en tus manos mi última obra maestra, la cual ha costado años en terminar. Creo que encontraras que bien vale tu tiempo y tu dinero.

Primero, una advertencia: aquí hay monstruos!

Nada menos que una incomparable fuente de sagacidad como es Elmister del Valle de la Sombra[1] ha atestiguado que más mundos como este están llenos de monstruos. Como resultado, el texto "Aquí hay monstruos" ha aparecido en mapas de mundos muy lejanos a estos, y ocultos para este modesto[2] escriba. Y quíen soy yo, os preguntareis?

Volothamp Geddarm a vuestro servicio, revelando verdades como los profundos y antiguos secretos que han sido susurrados en mis oídos por los espíritus guardianes de las ocultas tumbas de caídos Archimagos ahora convertidos en polvo. Si, en este mismísimo tomo, expongo variados detalles, nunca antes recogidos de forma coherente[3] en un solo lugar, acerca de las variadas y extrañas criaturas a las que los humanos y los miembros de otras razas civilizadas se complacen en llamar "monstruos".

No puedo recomendar de forma suficiente[4] es saber esencial recogido en este volumen, y gritar al mundo entero[5] que es "vitalmente necesario" para cada aventurero y viajero de los territorios salvajes y la Infraoscuridad, ya sean prospector, minero o que simplemente esté buscando refugio de las bestias merodeadoras o de las garras del invierno en el interior de una cueva. Y si encontrarais que sentís la necesidad de quejaros de que una u otra entrada están faltas de veracidad o no están completas[6], que se sepa que yo, Volo, no tomé atajos, ni me amilané a la hora de profundizar mis sondeos[7] o de arrostrar incomodidades a la hora de recoger la informaciones mas extensas y fiables posible. Arrostrando unos graves riesgos para mi persona, debo añadir![8]

Muchas vez tuve que usar mi no poco considerable[9] magia para disfrazarme como un árbol, piedra o incluso un charco, para así preparar la mejor guía que pudiera crear. Durante su elaboración he contemplado los más maravillosos paisajes, desde congelados altos picos montañosas donde castillos gigantes en las nubes flotan a merced del viento, hasta los más profundos lagos de gélidas aguas sitos en el interior de la tierra, donde innombrables cosas con tentáculos reptan y se retuerce, y quedé de nuevo asombrado por la belleza que todos nosotros, monstruos o no, compartimos.[10]

Si encontrais este tomo de utilizad, por favor, decídselo a vuestros amigos, socios, y conocidos con los que os encontréis por la calle. Así quizás tenga la oportunidad de escribir una guía incluso más útil en el futuro. [11]

Y sin importar lo que nos ocurra, ni a vos ni a mi en nuestras vidas, sigo siendo vuestro humilde escriba y obediente sirviente (y si los dioses me lo otorgan, famoso durante mucho tiempo),

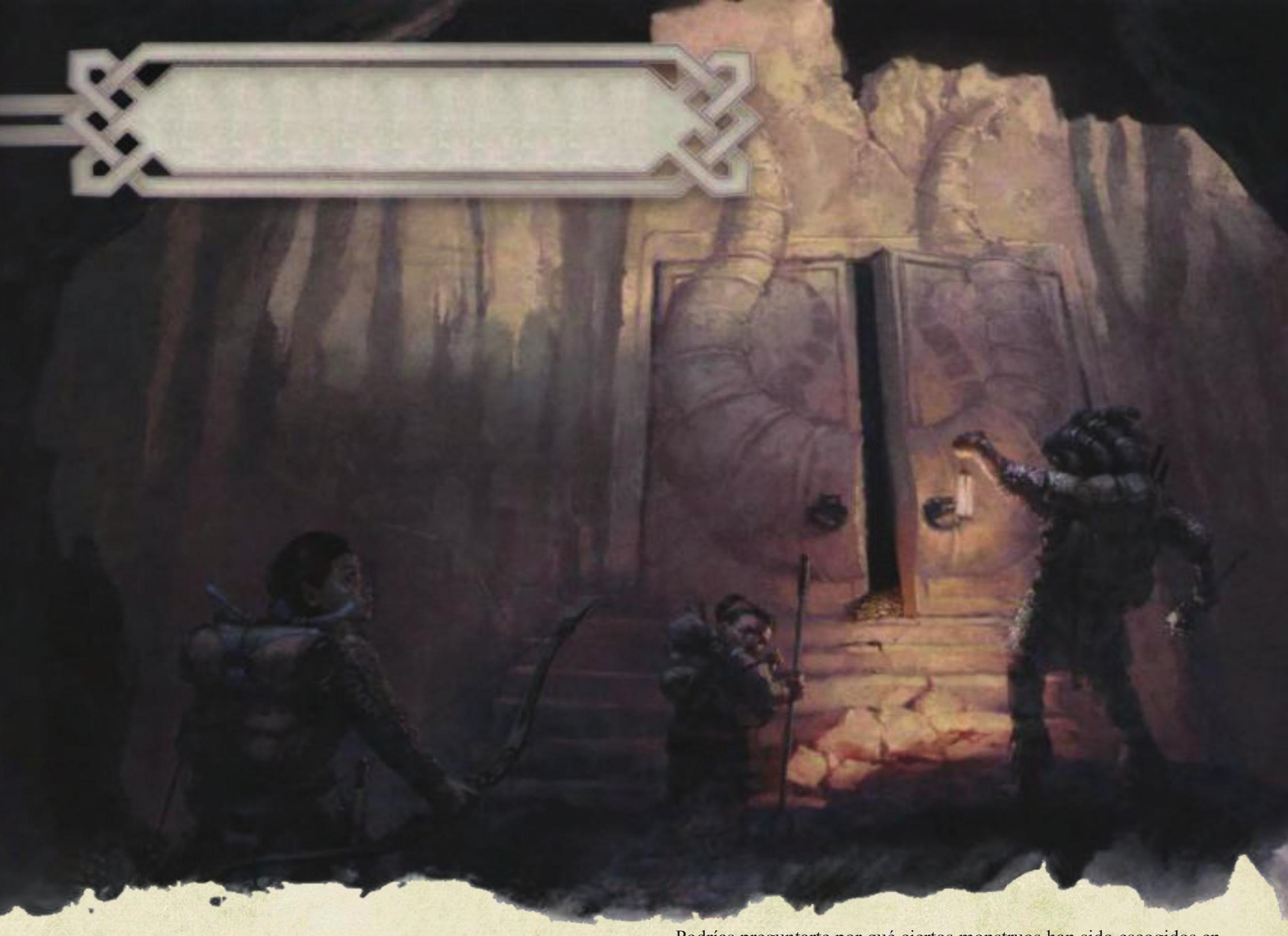
Volothamp Geddarm[12]



Notas de Elminster Aumar, Archimago del Valle de la Sombra, Consejero Mayor del Señor Público de Aguas Profundas:

1. Haciendome la pelota, no??
2. Si esto es modesto, no oso pensar lo que puede ser un pavo real.
3. Coherente, en verdad! Volo, vuestra claridad es como la agitada superficie de un gran pozo ciego en las alcantillas de una ciudad, cuando hay tentáculos a punto de salir de golpe de élh!
4. La modestia es cegadora! Vaya un paragón de la claridad, sirviendo generosamente a todos. Muchas veces en un plato, con una manzana en cada boca.
5. Tapones para los oídos vendidos por separado.
6. Aquí viene. Entrad los primeros! Críticos imparciales no admitidos.
7. La cordura de aquellos que balbucéan acerca de sondeos rara vez es tenida en mucha consideración.
8. Podrías saber, aunque eres obviamente inconsciente, joven Volo, enterarse de cuantas veces y durante cuanto tiempo he estado diciéndole a los dragones, desuellamentes e incluso goblin el sabor verdaderamente horrible que tienen los Volothamps, ya estén crudos o cocinados. De nada.
9. Muchas veces Volo confunde el significado de las palabras. Aquí, por ejemplo, quería decir "inexistente".
10. Hasta que nos matemos los unos a los otros, usando los útiles consejos de Volo, ordenadamente recogidos en su interior.
11. GUÍA DE VOLO PARA HUIR DE MULTITUDES ENFURECIDAS. Preveo que será un clásico, corto, pero un clásico.
12. Seamos justos. El chaval tiene buenas intenciones y no lo ha hecho mal. Mejor de lo que esperaba. Algunas de las cosas que hay en este libro son ciertas e incluso se puede confiar en ellas.





VOLO SE HA ENCONTRADO CON MUCHOS monstruos a lo largo de su vida, pocos de ellos tan odiosos o desagradables como los aquí descritos. Este capítulo toma varios monstruos icónicos de D&D y proporciona información adicional acerca de sus orígenes, actitudes y comportamientos, y sus guaridas, con más información y con más profundidad de lo que se halla escrito en el *Manual de Monstruos*. El dar a cada monstruo este grandioso tratamiento requeriría de demasiadas páginas como para poder contarlas, por lo que hemos reducido la lista a nueve tipos de criaturas que tienen mucha sustancia y que tienden a ser usadas con frecuencia en las campañas de D&D:

Contempladores	Desuellamentes	Gigantes
Gnolls	Goblinoides	Kobolds
Orcos	Sagas	Yuan-ti

Si saqueas este capítulo en busca de ideas y mapas, entonces este material habrá cubierto su propósito. Esperamos que, mientras exploras cada sección de monstruos, encuentres nuevas formas de desafiar y entretener a tus jugadores, así como que encuentres nuevas cosas que puedas coger prestadas para tu propia campaña de D&D. Que cada entrada encienda tu imaginación!!

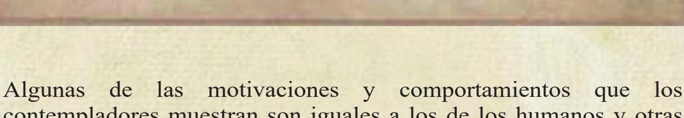
Podrías preguntarte por qué ciertos monstruos han sido escogidos en lugar de otros. ¿Dónde están los dragones y los githyanki? Por qué no infernales o no muertos? Esperamos encargarnos de otros monstruos en otros productos según pase el tiempo. Hasta entonces, tened cuidado con los kobolds que se esconde bajo las escaleras, y permaneced atentos ante las sagas que portan extraños presentes.

Contempladores: Pesadillas Hechas Realidad

Para aquellos que busquen conquistar contempladores o simplemente comprenderlos, prácticamente cualquier cosa relativa a su presa es incomprensible. Estas extrañas criaturas poseen una inteligencia alienígena, inhumanas formas de percepción y la capacidad de retorcer la realidad a través de su fuerza de voluntad, o incluso con su mera presencia. Dentro de los confortables confines de su fortaleza subterránea, un contemplador es casi invencible gracias a la combinación de su intelecto sin parangón y los brutales efectos de sus rayos oculares.

CREES QUE TEJES ASTUTOS PLANES Y ELABORADAS INTRIGAS CON PLANES Y LUGARES DE RETIRADA? LOS CONTEMPLADORES CAMBIAN, REFINAN, DESCARTAN Y CREAN INGENTES CANTIDADES DE ESOS PLANES TODO EL TIEMPO. PARA EL CONTEMPLADOR MEDIO, LA INTRIGAS DE LOS HUMANOS SON COMO LOS PASOS TAMBALEANTES DE UN BEBÉ.

ELMINSTER



Algunas de las motivaciones y comportamientos que los contempladores muestran son iguales a los de los humanos y otras criaturas inteligentes. La diferencia es una de grados. Por ejemplo, donde un humano orgulloso y confiado podría verse acobardado por una amenaza seria, la arrogancia de un contemplador no conocería tales límites: se creería que es superior a cualquier otra criatura, incluyendo incluso a otros contempladores. Un jugador de ajedrez humano se convierte en un maestro afinando sus habilidades para ver varios movimientos con antelación durante una partida, lo que sigue sin ser equiparable a lo que un contemplador puede conseguir con su inteligencia y perspicacia superiores.

La mente de un contemplador es lo suficientemente poderosa y versátil como para poder prever literalmente cualquier posibilidad, y este se prepara en consecuencia, haciendo que sea virtualmente imposible el que un invasor le coja desprevenido. Esta forma de pensar podría ser interpretada como una forma de paranoia, y si así fuera, sería la forma más extrema imaginable.

Mientras que un tirano humano podría ser paranoico con razón acerca de amenazas no percibidas, un contemplador es paranoico incluso cuando percibe todo, dado que esa actitud esa la compañera ideal para una vigilancia eterna.

Los contempladores se hallan entre las pocas criaturas que pueden alterar la realidad en sus cercanías. Además, los contempladores no duermen de verdad cuando descansan. Por el contrario, la mente de un contemplador permanece semiinconsciente cuando duerme. Como resultado, en las raras ocasiones en las que un contemplador sueña con otro contemplador, la realidad del sueño se ve deformada y adopta una forma física, convirtiéndose en otro contemplador real.

El llamar a este proceso reproducción sería algo inexacto, dado que en la mayor parte de los casos el contemplador nuevo y el viejo luchan hasta la muerte, un hecho por el que el resto del mundo da las gracias.

Intelecto Inhumano

Un contemplador ve en todas direcciones. Siempre está buscando atacantes ocultos. Incluso cuando duerme, sus ojos más pequeños permanecen abiertos, buscando amenazas en su guarida. Si un humano actuara de esta forma, la vigilancia constante y la falta de verdadero descanso llevaría a un peligroso nivel de psicosis, pero la mente de un contemplador acepta esta actitud como algo normal y necesario; siempre alerta ante la posibilidad del asesinato o la traición por parte de amenazas desconocida que permanecen listas para abalanzarse sobre el contemplador en el momento en el que baje la guardia.

Complementando a esta omnipresente paranoia se halla la inteligencia a nivel de genio del contemplador. Donde cualquier otra criatura ignora la ocurrencia de dos sucesos aparentemente no relacionados, un contemplador imagina múltiples formas en las que podrían estar relacionados, encontrando o creando un patrón a partir de una aleatoriedad real o supuesta.

Es pensando en todas estas posibilidades, por improbables que parezca, y extrapolando sus propias acciones como respuesta, que un contemplador está verdaderamente preparado para cualquier situación y que tiene una estrategia para contrarrestarla.

Un contemplador tiene planes sobre planes, incluso para las circunstancias menos probables. No importa si un grupo de aventureros invasores llega a su guarida con aliados angelicales invocados o con demonios esclavizados, atravesando el suelo, teletransportándose o cabalgando dinosaurios, o protegidos por capas de defensas mágicas y armados con armas avanzadas. En cualquier caso, la reacción del contemplador s algo calculado, dado que ha pensado en lo que él y sus esbirros harían ante cualquier situación posible.

Perpectiva Despótica

Un contemplador se cree superior a cualquier otro ser. Los enemigos no inteligentes son vistos como comida o mascotas. Una criatura inteligente es vista como comida o un potencial esbirro. Los verdaderos rivales de un contemplador son otros contempladores, dado que solo otro contemplador tiene el intelecto, poder y magia como para amenazar a otro de los suyos. La mayor parte de la actividad mental de un contemplador es dirigida a descubrir planes contra él (reales o imaginarios), planear ataques contra rivales conocidos y preparar sus defensas contra todas las posibles amenazas. Se considera a sí mismo el centro del mundo, de una forma narcisista; por supuesto, el clan duergar que ha entrado en su territorio es porque un rival quiere desalojarlo, por supuesto la banda de aventureros en su guarida han sido enviados por un rival cobarde, y así, dado que es el ejemplo perfecto de lo que es un contemplador y las demás criaturas sienten celos.

La arrogancia de un contemplador es un aspecto preeminente de su personalidad. Aunque no suele alardear de su superioridad, especialmente en combate, un contemplador desprecia los esfuerzos de sus oponentes y se burla de sus capacidades y fallos. Un oponente excepcional podría ganarse algo de respecto, lo suficiente como para que el contemplador fuera misericordioso y pacificar a la criatura con un rayo de encantamiento u otro de sueño, en lugar de matarlo directamente. Por supuesto, esta piedad tiene un motivo, el oponente derrotado será interrogado, subyugado y se le ofrecerá una posición en el séquito del contemplador una vez se haya dominado su voluntad. Un contemplador podría considerar a un grupo de aventureros como un premio valioso y usar sus habilidades para capturarlos con este propósito, dándoles la oportunidad de servirle como guardias, espías o asesinos contra un rival. Una negativa significa, en el mejor de los casos, la servidumbre como esbirro hechizado, y en el peor de los casos, la desintegración.

Nacimiento de un Contemplador

Los contempladores producen a otros de los suyos, pero el proceso no tiene nada que ver con la biología y todo con la psicología. Cuando un contemplador duerme, su cuerpo queda dormido pero su mente no cesa de trabajar. La criatura está completamente consciente, aunque para alguien cerca parezca no ser consciente de lo que lo rodea. A veces, los suelos de un contemplador se ven dominados por imágenes suyas o de otros contempladores (los cuales podrían existir o no). En ocasionas extremadamente raras, cuando un contemplador sueña con otro, el acto altera la realidad, de lo que surge un nuevo contemplador completamente formado, apareciendo de la nada. Esta progenie podría ser un duplicado del contemplador que la soñó o podría tomar la forma de una variedad diferente de contemplador, como un beso de la muerte o un mirador (ver “pseudocontempladores”). También podría ser una criatura verdaderamente única, como solo podría ser creada por la retorcida

> Cuando los contempladores sueñan con contempladores, es cuando comienzan los verdaderos problemas
>
> -Volo



imaginación de un contemplador, con un juego de capacidades mágicas distintas a las de su progenitor. En la mayor parte de los casos, el proceso da como fruto una de las tres principales formas de contemplador: un contemplador solitario, una colmena o un tirano de la muerte.

Contempladores Solitarios

La mayor parte de los contempladores en el mundo viven separados del resto de sus congéneres, y les gusta que las cosas sean así. Cuando un contemplador solitario sueña con traer a la existencia a otro contemplador, la naturaleza básica de esas criaturas hace que la primera cosa que hagan es destruir el uno al otro. Un contemplador solitario establece su guarida dentro de un sistema de cuevas o estructura en ruinas, ya sea uno creado por la propia criatura o un lugar con el que se hizo tras acabar o ahuyentar al contemplador que le dio vida.

Un contemplador solitario reúne (o hereda) a criaturas inferiores que usa como esbirros. Estas criaturas ayudan a defender la guarida y también sirven como tropas de choque s el contemplador abandona su guarida para cebarse sobre los habitantes de las zonas circundantes. Con frecuencia, saquea los hogares de sus vecinos en busca de conocimiento y tesoros. Después de que el contemplador se haga con el botín que desee de sus enemigos, permitirá a sus esbirros que se repartan el botín restante.

Ojos Tiranos

Un ojo tirano es un contemplador solitario que ha suprimido su xenofobia y paranoia y que escoge vivir como líder o gobernante de una comunidad u organización que incluye a otras criaturas. Esto no significa que el ojo tirano le guste, que respete, o que comprenda a las criaturas con las que ha decidido asociarse, sinó que puede distinguir entre individuos de otras razas y que se comunica con estos de forma regular. Un ojo tirano sigue siendo despiadado en eliminar cualquier cosa que pueda amenazarlo, independientemente de si la amenaza proviene de otro contemplador u otra criatura poderosa, simplemente no tiene un miedo descontrolado de que cualquier criatura que no trabaje para él está trabajando para un enemigo. La mayor parte de los contempladores de los que se conoce que escogen interactuar de alguna forma con sociedades humanoides son ojos tiranos. Como ejemplo de un ojo tirano que lidera una organización de humanoides, revisa la sección acerca del Gremio del Xanathar.

Colmenas de Contempladores

En caso extraordinariamente ratos, un contemplador puede experimentar un sueño en el que se ve a sí mismo en un espejo, o en el que se encuentra con varias copias de sí mismo, o se imagina una sensación similar a la que los humanoides llaman personalidades múltiples. En tales momentos, el proceso de dar a luz sueños de un contemplador crea una colmena de contempladores, un grupo de "recién nacidos" que son idénticos a su creador en forma pero de tamaño más pequeño.

Cuando el durmiente se despierta, trata a los recién nacidos como extensiones de su propio yo en cuerpos diferentes, y por tanto no se ve consumido por el ansia de acabar con ellos. Este grupo unido de contempladores idénticos no tiene en realidad un mente colmena, sinó que sus personalidades y objetivos son tan parecidos que pueden predecir y asumir el comportamiento de los demás, de una forma parecida a como ocurre a los hermanos gemelos entre los humanos.

El contemplador original es normalmente el dominante de la colmena y el que asume el papel de liderazgo. Una colmena está compuesta por entre tres a diez contempladores, mas cualesquiera esbirros que controlen.

Tiranos de la Muerte

Según un contemplador va envejeciendo, comienza a pasar cada vez más y más tiempo preocupándose por su mortalidad. Los suelos de un contemplador temeroso de la muerte como este pueden alcanzar extraños rincones de la realidad e imaginar circunstancias en las que la criatura puede vivir después de la muerte. Cuando el contemplador se despierta, se encuentra a si mismo transformado en un tirano de la muerte. Ahora existe en un estado de no muerte, y sin embargo su miedo de ser muerto permanece incólume.

La paranoia de un tirano de la muerte acerca de sus enemigos tiende a relacionarse con como teme ser destruido, y sus planes tienen en cuenta esos miedo. Por ejemplo, un tirano de la muerte que tema poder ser asesinado por gigantes de la escarcha podría mover su guarida al interior de un volcán y enviar a sus esbirros para que acaben con todos los gigantes de la escarcha en un radio de 100 millas, o que tome cualquier otra medida drástica para asegurarse de que sus miedos nunca se conviertan en realidad.

Pseudocontempladores

Las criaturas inferiores conocidas como pseudocontempladores tienen un parecido superficial con los verdaderos contempladores, en el sentido de que cada una de ellas tiene un cuerpo esférico con tentáculos oculares. Ahí es donde terminan todas las similitudes.

El Capítulo 3 de este libro introduce varios tipos nuevos de pseudocontempladores. Un **beso de la muerte** es normalmente el resultado de una pesadilla acerca de sangre, como la que un contemplador podría experimentar tras un encuentro con un vampiro o tras haber resultado seriamente herido tras una batalla. Los **Miradores** nacen de los sueños febriles de un contemplador enfermo o envenenado, en los cuales su sentido de la escala y de la perspectiva aparecen distorsionados. Un **espectador** (ver el *Manual de Monstruos)* es un tipo de contemplador inferior invocado desde otro plano de existencia para proteger y vigilar un lugar o algo como un tesoro.

Un **gauth** proviene del mismo plano que los espectadores, o de uno que se superpone lo suficiente como para poder aprovecharse de

un intento fallido de invocar un espectador. Aunque los verdaderos contempladores pueden ser encontrados en el plano natal de un espectador o de un gauth, el verdadero lugar de origen de estas criaturas es desconocido (ya sea otro plano, un mundo más allá de las estrellas u otro lugar todavía más extraño), y se cree que los espectadores y los gauth no se originan de sueños de la forma en lo que lo hacen los demás contempladores.

Características Físicas

Como efecto secundario de su método de propagación único, los contempladores en una parte del mundo tienden a tener aspectos similares, siendo las variaciones más pronunciadas cuando más lejos viaje uno del área. Incluso una pequeña variación en la forma de un pedúnculo ocular o la textura de su piel es suficiente para que un contemplador considere a otro una abominación fallida, la cual debería ser destruida.

Usa las siguientes tablas para producir una variedad de apariencias diferentes para los contempladores.

Diámetro Corporal de Contemplador

2d6	Diámetro del Cuerpo
2	4 pies
3-4	4 pies y medio
5-9	5 pies
10-11	5 pies y medio
12	6 pies

Color de Piel de Contemplador

d12	Ideal
1	Marrón
2	Marrón-Amarillo
3	Gris
4	Verde
5-7	Rosáceo
8-9	Púrpura-Azul
10-11	Moteado (tira dos veces e ignora resultados de 10 o más)
12	Dos tonos (tira dos veces e ignora resultados de 10 o más)

Textura de Piel de Contemplador

d10	Textura	d10	Textura
1-2	Rugosa	7-8	Lisa
3	Con Hoyuelos	9	Verrugosa
4-5	Con placas	10	Arrugada
6	Con Escamas		

Color de Ojos de Contemplador

d10	Textura	d10	Textura
1	Rojo	6	Violeta
2	Amarillo	7	Rosa
3	Naranja	8	Marrón
4	Verde	9	Negro
5	Azul	10	Metálico (tira un d6 para el color)

Color de Ojos de Contemplador

d20	Textura	d20	Textura
1-4	Círculo	11-14	Rendija
5	Creciente	15	Cuadrado
6	Reloj de arena	16	Hilera de Perlas
7	Irregular	17-18	Triángulo
8	Ojo de Cerradura	19	Ondulado
9-10	Ovalado	20	Doble iris (tira dos veces ignorando todos los 20s)

Tamaño de los Ojos de un Contemplador

2d6	Diámetro del Cuerpo
2	50 por ciento de lo normal
3-4	75 por ciento de lo normal
5-9	Normal
10-11	125 por ciento de lo normal
12	150 por ciento de lo normal

Tira una vez para el ojo central y otra vez para los ojos pequeños

Textura de los Pedúnculos de Contemplador

d6	Textura de los Pedúnculos
1-2	Lisa
3-4	Anillada (como una lombriz)
5-6	Segmentada (como un insecto)

Forma de los Pedúnculos de Contemplador

d4	Forma de los Pedúnculos
1	Grueso y corto
2	Delgado y corto
3	Grueso y largo
4	Delgado y largo

Forma de Dientes de Contemplador

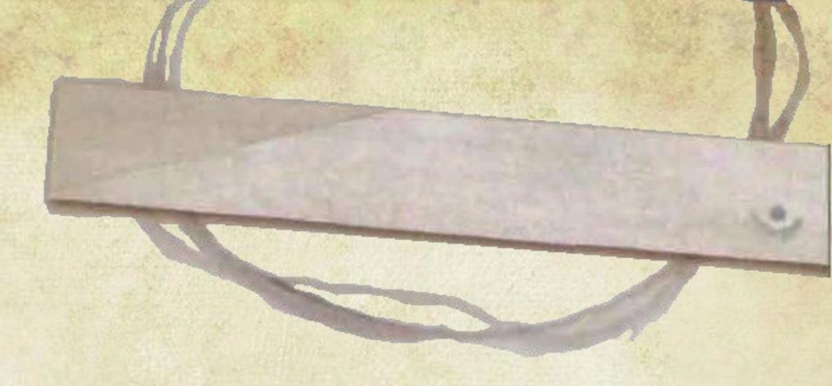
d10	Forma de los Dientes
1-4	Gruesos y en punta
5-6	Como los de un humano
7	Como los de un humano con colmillos (como un vampiro)
8-9	Delgados y parecidos a agujas
10	Dos filas de dientes (tira otra vez e ignora todos los 10s)

Interpretando a un Contemplador

Un contemplador teme constantemente por su seguridad, está atento ante cualquier criatura que no sea uno de sus esbirros, y es agresivo a la hora de tratar con cualquier amenaza que perciba. Podría reaccionar de forma favorable hacia las criaturas que se humillen ante él y que se presenten a sí mismas como criaturas inferiores, pero se ve fácilmente provocado y atacará a criaturas que hagan ostentación de sus logros pasados o que diga ser poderosa. Estas criaturas son vistas como amenazas o como estúpidas y son destruidas de forma inmisericorde.

Cada contemplador cree que es el epítome de su raza, y por lo tanto todos los demás contempladores son inferiores a él, incluso aunque, al mismo tiempo, considerará a todos los contempladores sus peores rivales. Un contemplador podría estar dispuesto a cooperar con aventureros que porten noticias de la guarida o actividades de otro contemplador, y podría no ser hostil hacia aventureros que lo alaben por ser el perfecto ejemplo de lo que es ser un contemplador.

Las tablas siguientes presentan posibilidades para características personajes que puedes usar para hacer que un contemplador en particular resulte diferente y distintivo.



Rasgos de Personalidad de Contemplador

d8	Diámetro del Cuerpo
1	Disfruto ejerciendo mi dominio sobre los demás
2	La lógica fría y carente de emociones es la forma en la que derroto a mis enemigos.
3	Determino si vale la pena mantener con vida a una criatura en el primer minuto de hablar con ella.
4	Con frecuencia sueño con (una criatura en particular) y estoy seguro de que está intentando manipularme.
5	Pretendo estar loco para que mis enemigos me subestimen.
6	Me cansan las interrupciones frecuentes.
7	Los intentos de asesinato son la única cosa que aplaca mis sentimientos de soledad.
8	A veces temo que soy una abominación defectuosa.

Ideales de Contemplador

d6	Ideal
1	**Avaricia.** Mis trofeos son testigos de mi éxito (Maligno)
2	**Comunidad.** Mi jerarquía de esbirros me mantiene a salvo (Legal).
3	**Intolerancia.** Todos los demás contempladores son imperfectos y deben ser destruidos. (Malvado)
4	**Estabilidad.** Mantengo el actual equilibrio de poder en la región. (Legal)
5	**Perfección.** Aunque ya soy perfecto, sigo luchando por ser mejor aún. (Neutral)
6	**Poder.** Estaré seguro cuando gobierne sobre todos. (Maligno)

Vínculos de Contemplador

d6	Vínculo
1	Todos mis esbirros me espías, y busco a aliados poderosos y motivados para que los destruyan
2	Añoro la compañía de mi hermano gemelo, el cual desapareció hace años.
3	Debe recuperar un artefacto que me fue robado.
4	He tenido una visión del momento de mi muerte y se lo que me matará. Espero obtener el favor de mi asesino y evitar mi final
5	Tuve suerte al escapar de mi enemigo, y temo que pueda volver a ser descubierto antes de estar bien preparado.
6	Intrigo de forma incesante para descubrir un antiguo tomo que contiene el secreto de crear perfectos y obedientes clones de mí mismo.

Taras de Contemplador

d6	Tara
1	Normalmente ignoro los consejos de mis esbirros.
2	Disfruto burlándome de mis rivales explicando mis planes.
3	Me ofendo fácilmente.
4	Con frecuencia tengo aterradoras pesadillas.
5	A veces pago mis frustraciones con mis esbirros.
6	A veces me olvido que los demás no tienen acceso a todos mis conocimientos.

Nombres de Contemplador

Un contemplador escoge su propio nombre, juntando sonidos y sílabas que tengan un significado e importancia para él.

Nombres de Contemplador

d20	Nombre	d20	Nombre
1	Barixis	11	Orox
2	Chelm	12	Qualnus
3	Derukoskai	13	Ralakor
4	Edda Ix	14	Selthdrych
5	Famax	15	Sokhalsh
6	Irv	16	Thimnoll
7	Jantroph	17	Velxer
8	Khoa	18	Xeo
9	Lanuhsh	19	Zalshox
10	Nagish	20	Zirlarq

Tácticas de Combate

Un contemplador analiza a sus oponentes, toma nota de las armaduras, armas y tácticas, y ajusta su estrategia para eliminar a las amenazas más peligrosas tan rápido como sea posible.

Aunque las acciones específicas de un contemplador variarán con cada encuentro, el comportamiento de la criatura se verá gobernando en gran parte por las tácticas discutidas a continuación.

Permanecer Fuera de Alcance y de la Vista

La capacidad natural de un contemplador de volar es esencial para muchas de sus defensas y hábitos. Varias porciones de su guarida, especialmente las partes más remotas donde duerme, normalmente no suelen ser alcanzables a pie, lo que hace más difícil para sus esbirros el que puedan hacerse con el control de la guarida, y fuerza a los intrusos a encontrar formas de superar abruptas pendientes verticales.

También, la capacidad natural de levitación de un contemplador significa que no sufre el riesgo de activar trampas en el suelo, por lo que es probable que use esas defensas para proteger su refugio interior, lo que le permite moverse libremente por el área mientras los invasores deben evitar y superar múltiples obstáculos.

A no ser que sus oponentes estén ocultos por niebla, invisibilidad u otra magia, un contemplador puede acechar en la oscuridad y disparar a cualquier criatura que pueda ver dentro del alcance de su visión en la oscuridad.



Una sala con un techo a 120 pies de altura permite usar esta táctica, lo que requiere de sus oponentes el que creen luz en la distancia con el objeto de poder devolver el fuego de forma precisa.

Incluso los intrusos que no necesiten luz deberán tener que enfrentarse con los sentidos superiores del contemplador, el monstruo podrá ver a sus oponentes antes de que su visión en la oscuridad de 60 pies les permite verle.

Usar Libremente su Campo Antimagia

Aunque un contemplador no puede usar sus rayos oculares dentro del área de su cono antimagia, la capacidad de su ojo central es increíblemente efectiva en combate, anulando de forma instantánea a los lanzadores de conjuros enemigos, revelando la localización exacta de cualquiera que use *contorno borroso* o *invisibilidad,* y haciendo que los oponentes que vuelen mágicamente se desplomen hacia el suelo. El cono es lo suficientemente ancho como para que el contemplador pueda, en general, desviarlo hacia cualquier criatura en particular que intente escapar del área, manteniendo a ese blanco fijado hasta que el monstruo haya acabado con todos los enemigos fuera del cono.

Un contemplador puede usar su rayo de telequinesis en conjunción con su cono antimagia para levantar un objeto pesado encima del cono y dejarlo caer sobre un oponente dentro del cono, la gravedad termina el trabajo, incluso aunque el cono niegue el control telequinético del contemplador.

La capacidad de suspender temporalmente efectos mágicos es útil para un contemplador para determinar si un esbirro ha sido hechizado o empujado a actuar en contra de su amo; la criatura podría cambiar su comportamiento dentro del cono, o podría recordar o ser capaz de decir cosas que se viera obligada a olvidar o mantener en secreto.

Dado que el cono suprime efectos mágicos duraderos, el contemplador podría crear una zona segura en su guarida creando un *muro de fuego* o un *muro de fuerza* permanente,, usar cualquier peligro mágico existente (como un pozo que transforme a cualquier criatura que lo toque) o un área con guardianes mágicos (como un viejo santuario con un demonio vinculado al él) que pueda evitar de esta forma.

Usar los Rayos Oculares a Máximo Efecto

Un contemplador puede usar múltiples rayos oculares durante su turno, y puede usarlos todos ellos uno detrás de otro sobre su enemigo más peligros. Incluso un guerrero muy duro se lo va a pensar dos veces después de sufrir daño de un rayo de desintegración, un rayo de enervación y un rayo de muerte.

Un contemplador puede cambiar su blando después de usar su primer o segundo rayo. Por ejemplo, si un contemplador planea disparar sus rayos de encantamiento, enlentecimiento y sueño contra un explorador y el explorador sucumbe ante el encantamiento, el contemplador podría usar sus restantes rayos contra otros blancos.

Usar Acciones Legendarias

La capacidad de un contemplador para usar acciones legendarias dobla en forma efectiva el número de veces que puede disparar rayos durante un asalto. Cada acción legendaria que tome un contemplador le dar la oportunidad de reaccionar a un cambio en las circunstancias, o de continuar con un asalto que comenzara durante su turno. Por ejemplo, podría usar su rayo de sueño como acción legendaria contra un oponente que acaba de ser despertado. Si no se presente una oportunidad así, las acciones legendarias son siempre útiles para acumular efectos de varios rayos sobre el oponente más peligroso.

Usar Trampas y Esbirros

Un contemplador tiene tantos recursos en su guarida que a con frecuencia puede vencer a cualquier invasor sin enfrentarse directamente con ellos. Es probable que acechen trampas astutas y ocultas en cada esquina, y en algunos lugares podrían ser descaradamente obvias, sin dejar por ello de ser letales. De una forma similar, un contemplador podría colocar a algunos de sus esbirros en un lugar obvio para una emboscada, o enviar a un grupo de sus sirvientes para que acabaran con un grupo de enemigos que hubiera sido debilitado por trampas y otros peligros. Cada contemplador tiene esbirros, y siempre puede adquirir más, por lo que el señor de la guarida no dudará en enviar a sus lacayos al combate.

Usar Trampas y Esbirros

Un contemplador tiene tantos recursos en su guarida que a con frecuencia puede vencer a cualquier invasor sin enfrentarse directamente con ellos. Es probable que acechen trampas astutas y ocultas en cada esquina, y en algunos lugares podrían ser descaradamente obvias, sin dejar por ello de ser letales. De una forma similar, un contemplador podría colocar a algunos de sus esbirros en un lugar obvio para una emboscada, o enviar a un grupo de sus sirvientes para que acabaran con un grupo de enemigos que hubiera sido debilitado por trampas y otros peligros. Cada contemplador tiene esbirros, y siempre puede adquirir más, por lo que el señor de la guarida no dudará en enviar a sus lacayos al combate.

Fuera del Combate

Tal y como se describe en el *Manual de Monstruos,* el uso de un contemplador de sus rayos oculares en combate es aleatorio, gobernado por una tirada de dado en vez de por elección. Esta regla es una abstracción, diseñada para mantener a los oponentes de un contemplador inseguros de qué rayos se usarán a continuación (y además, para impedir que el monstruo use sus rayos oculares más letales en cada oportunidad). Esta regla también hace que sea más fácil jugar a la criatura.

En la seguridad de su guarida, lejos de la vista de cualquier posible enemigo, un contemplador puede usar cualquiera de sus rayos oculares cuando quiera. Muchos de ellos sirven como herramientas.

Cono Antimagia

El efecto anulador de la magia del ojo central de un contemplador tiene un cierto número de usos posibles fuera del combate, pero si no lo necesita, el contemplador puede anular este efecto simplemente cerrando el ojo.

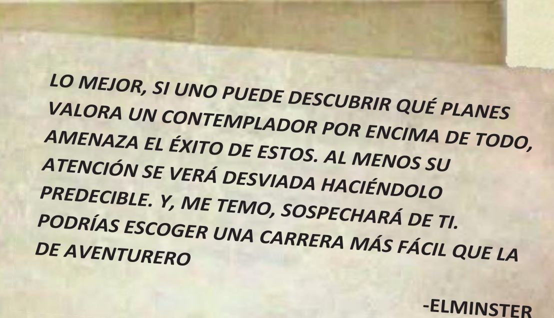
Cono de Energía Negativa

Normalmente utilizable solo por un tirano de la muerte, la energía negativa impide que los supervivientes de un combate se curen y anima a cualquier criatura muerta o moribundo como zombis bajo el control del contemplador. Dado que no hay límites en cuanto al número de zombis que un tirano de la muerte puede animar y controlar, puede llenar tanto su guarida de no muertos que quede poco espacio más para que cualquier otro pueda moverse, creando una barrera reptante de resistencia cadavérica contra cualquier invasor.

Rayo de Enlentecer

Un contemplador podría usar su rayo de enlentecer sobre una criatura no cooperativa como forma de hacer una demostración, amenazándola con consecuencias más severas si la criatura no se somete a la voluntad del contemplador.

Rayo de Hechizar



Es común el que un contemplador hechice a un monstruo hostil, atraiga a la criatura a la guarida del contemplador, y la confine allí de tal forma que no pueda escapar por sí misma. De esta forma, incluso los monstruos que no pueden ser sobornados o coaccionados pueden ser útiles para el contemplador, haciendo de su guarida un confuso zoo de bestias hostiles. Aunque cada uso del efecto de hechizo dura solo una hora, los usos repetidos a lo largo del tiempo tienden a minar la voluntad de la criatura, creando un sirviente dócil.

Rayo de Miedo

Un contemplador usa su rayo de miedo para torturar psicológicamente e interrogar un prisionero hasta que la criatura pierde su voluntad de resistir.

Rayo de la Muerte y Enervación

Un contemplador puede afinar su rayo de la muerte o enervación de tal forma que puede dar una “sacudida” a un blanco pequeño y producir solo una pequeña cantidad de daño (aunque normalmente todavía suficiente para aniquilar a lo que toca). Por ejemplo, para protegerse contra espías, un contemplador podría usar cualquiera de los dos rayos para eliminar todas las sabandijas normales (murciélagos, ratas, arañas y demás) en su guarida.

Rayo de Paralizar

Fuera del combate, el rayo de paralizar es usado con más frecuencia para detener a un esbirro a la huida al que no se quiere destruir directamente.

Rayo de Sueño

Cuando parlamenta con otras criaturas, un contemplador podría usar su rayo de sueño como muestra de poder, anulando rápidamente a su líder y por tanto persuadiendo al resto del grupo de que no muestre resistencia. Esta táctica es útil principalmente cuando el contemplador intenta usar el grupo para sus propios propósitos, y mantener vivo al líder es ventajoso para esos planes. Este rayo es también usado para pacificar a cautivos potencialmente útiles, quizás como preparación para un condicionamiento con sus rayos de encantamiento o miedo.

Rayo Telecinético

Además de funcionar como brazos y manos del contemplador, el rayo tele cinético es esencial para construir trampas y otras defensas, como posicionar los pesos para una trampa de bloque que cae.



Este rayo le permite a un contemplador colocar a sus esbirros en partes de la guarida que en cualquier otro caso solo pueden ser accesibles trepando o volando, impidiendoles así escapar.
Un contemplador también podría usar su rayo telecinético para transportar por la fuerza a una criatura inmune a los efectos de encantamiento (como un constructo o algunos tipos de no muertos).

Rayo de Petrificación

La función más mundana del rayo de petrificación es la de decorar la guarida de un contemplador con estatuas. Aparte de esto, este rayo tiene una cierta variedad de usos. Una criatura rebelde podría ser convertida en piedra, eliminando la amenaza que supone la criatura y creando un recordatorio permanente del precio que supone desobedecer al contemplador. Un contemplador podría dejar las criaturas petrificadas esparcidas por su guarida para crear obstáculos en una cámara abierta, o apelotonarlas todas juntas en un pasillo para sellar un área o usarlas como bloques que caer en lugar de piedras grandes para engendrar el miedo y la incertidumbre entre los intrusos.

Rayo de Desintegración

El rayo de desintegración de un contemplador es útil como herramienta de excavación. El contemplador también puede manipular el rayo para usarlo con gran precisión, lo que le permite cortar y dar forma a objetos como su fiera un fino cincel, hacer agujeros demasiado pequeños como para que pase una flecha, tallar sillares a partir de la piedra, amputar miembros o marcar a criaturas con cicatrices similares a una quemadura. Este rayo y el telecinéticos con las herramientas básicas para que un contemplador de forma a su guarida hasta cumplir su enormemente especificas y exigentes necesidades, ya sea escupiendo habitaciones o fabricando trampas.

Variantes de Habilidades

Cuando la imaginación en el sueño de un contemplador se desata, el resultado puede ser una progenia con una variedad de habilidades inusuales o únicas. En lugar de los poderes estándar del ojo central y pedúnculos oculares de un contemplador, la criatura tiene una o más variantes de sus poderes, lo que garantiza el sorprender a cualquier enemigo que pensara que ssabía en lo que se estaba metiendo.

Esta sección proporcionar varios efectos de conjuros alternativos para los ojos de un contemplador. Cada uno de estos efectos está diseñado para ser del mismo nivel de poder que el efecto que reemplaza, lo que te permite crear un contemplador a medida sin alterar el valor de desafío del monstruo. Como opción alternativa, puedes cambiar cualquiera de los ojos con efecto de daño que aparecen en la entrada del Manual de Monstruos a un efecto con otro tipo de daño diferente, como por ejemplo reemplazar el rayo de energación con un rayo de combustión que rpoduce daño por fuego en lugar de necrítico.

A no ser que se diga lo contrario, una habilidad alternativa tiene el mismo alcance que el rayo ocular al que reemplaza, y solo afecta a una criatura por uso, (incluso si la habilidad está basada en un efecto quen normalmente afecta a un área o a varios blancos). La tirada de salvación para una habilidad alternativa usa la misma CD y puntuación de característica que el conjuro en el que está basado el rayo ocular.

Cono Antimagia: *espejismo arcano, palabra de poder, Aturdir* (afectando primero cada asalto al blanco no aturdido más débil dentro del área del cono)

Rayo de hechizar: *desvanecimiento* (1 minuto), *confusión* (1 minuto)

Rayo de la Muerte: *circle of death* (10-foot-radius sphere; 4d6 necrotic damage to all creatures in the *area),feeblemind*

Rayo de Desintegración: *relámpago encadenado* (el blanco primario sufre 6d8 puntos de daño de relámpago, dos blancos secundarios a menos de 30 pies del blanco primario sufren 3d8 puntos de daño de relámpago cada uno), *mirada penetrante* (efecto de enfermedad, 1 minuto)

Rayo de Enervación: *crear no muertos* (utilizable sin importar el momento del día), *polimorfar* (1 minuto)

Rayo de Miedo: *forma gaseosa* (a si mismo o a una criatura voluntaria), *rayo de luna*

Rayo Paralizante: *modificar memoria, silencio* (1 minuto)

Rayo de Petrificación: *Danza irresistible de Otto* (1 minuto), *muro de hielo* (1 minuto; un panel de 10 pies cuadrados)

Rayo de Sueño: *ceguera/sordera, paso brumoso* (a si mismo o a una criatura voluntaria)

Rayo de Lentitud: *imponer maldición* (1 minuto), *Tormenta de granizo* (un cubo de 10 pies de lado)

Rayo de telekinesis: *geas* (1 hora), *muro de fuerza* (1 minuto; un panel de 10 pies cuadrados).

Guaridas de los Contempladores

La guarida de un contemplador es un reflejo de la mente de la criatura; diseñada para anticiparse y desbaratar, cualquier plan que pudiera diseñar un invasor. Cada una de sus cámaras está aislada,siendo accesble desde solo una o dos áreas, lo que le da al contemplador controlar sobre la ruta que ls enemigos deben tomar para llegar al refugio conde el señor del lugar se encuentra esperándolos.

Un contemplador suele crear su guarida en un área de cuevas naturales, moldeando sus cámaras con su rayo de desintegración. La mayor parte de las entradas y pasadizos que crea para conectar unas cámaras con otras son demasiado estrechos para dejar paso a criaturas más grandes que él sobre todo en las cámaras más interiores9. Si existe cualquier abertura grande de origen natural entre cuevas adyacentes, el contemplador extrecha o sellas esas aberturas, bien usando mano de obra esclava, o bien colapsando el propio túnel.

Sin importar su configuración general, la guarida de cada contemplador están orientada para aprovecharse de la capacidad de vuelo de la criatura. Las cámaras adyacentes suelen estar conectadas con túneles verticales o altamente inclinados que el contemplador talla en la roca del lugar, cada pasadizo apenas lo suficientemente grande como para dejar paso al cuerpo del contemplador. Los enemigos que sean demasiado grandes como para atravesar estos túneles de paredes suaves encontrarçán muy difícil el adentrarse el la guarida y virtualmente imposible el enfrentarse contra el contemplador en su refugio.

Los esbirros y otras criaturas bajo el control de un contemplador tienen normalmente sus propias viviendas dentro de la guarida.

Dado que normalmente los esbirros de un contemplador no con capaces de volar, muchas de estas cámaras están conectadas con las demás por escaleras o por suaves rampas además de por los túneles, para que de esta forma el contemplador pueda mover fácilmente a sus esbirros si surge la necesidad.

Las zonas comunes encontradas en la guarida de un contemplador aparecen en las secciones siguientes.

Galería Central

El área de vivienda principal que usa el contemplador suele estar llena de objetos con los que la criatura disfruta contemplándolos. Como obras de arte, estatuas y los últimos botines de sus victorias. El suelo suele ser irregular y difícil de navegar para cualquier intruso. Los esbirros suelen proteger las entradas a esta cámara.

Túneles de Huída

Una guarida tiene varios túneles de huída, cada uno de ellos cerrado desde dentro con una gran roca o un muro de piedra sellado con cemento.

La mayor parte de estas rutas están bloquedas en ambos exremos, impidiendo que cualquier criatura entre fácilmente en la guarida si no es por la entrada principal. El contemplador, por supuesto, puede desintegrar estas barreras para obtener acceso al túnel.

Al igual que con los túneles entre las caámras, los túneles de huída suelen contener unas pronunciadas subidas o ser casi vertivales para hacer dificl el ser recorridos por cualquier criatura que no pueda volar. Un túnel se dobla cada 50 o 100 pies para impedir que cualquier atacante puede disparar con armas de proyectiles contra el contemplador mientras este huye, pero dándole al monstro oportunidades de atacarlos cuando sus enemigos se pongan a la vista. Muchos túneles de huída tienen trampas de techos que se desmorona, o téchos debilitados soportados por una única columna que el contemplador puede desintegrar después de pasar por allí para detener a sus perseguidores.

Ojos en el Cielo

Dado que la paranoia de un contemplador no conoce límites, a veces diseña su guarida para incluir pasadizos secretos que son usados para reconocimiento o ataque spor sorpresa. (Estos rasgos no aparecen mostrados en el el mapa adjunto, pero pueden encontrarse en cualquier lugar en el que lo consideres necesario).

Una disposición típica incluye una red de túneles encima de las cámaras principales de la guarida, cada uno de ellos los suficientemente ancho como para que el contemplador pase volando por él. Unos agujeros del tamaño de un puño en el suelo de estos túneles se abren a las habitaciones de abajo, permitiendo que el contemplador espíe a las criaturas que hay en su guarida yn quizás atacarlas con sus rayos oculares. (Los oponentes pueden devolver el fuego, pero los agujeros funcionan como saeteras y proporcionar cobertura de tres cuartos al contemplador).

Cámaras de los Esbirros

La guarida tienen habitaciones separadas para los esbirros del contemplador, donde estas criaturas viven, cocinan, comen y duermen.

Prisión

Un contemplador deja apartada a veces una sala para albrgar a cautivos a los que escoge no matar. El tipo más simple de prisión, suficientemente fácil de crear para un contemplador, consiste típicamente en agujeros en el suelo de 20 pies de profundidad creados desintegrando el suelo, a veces con rejas de metal o madera en la entrada. Un prisionero es despojado de armas y objetos mágicos, lanzado a uno de estos agujeros, y vigilado por esbirros en todo momento.

Refugio del Contemplador

La sala privada del ontemplador se haya normalmente en el lugar más alto de la guarida y siendo accesible solo por un largo túnel vertical. Aquí es donde el contemplador descansa e intriga. La habitación contiene normalmente un nisdo hecho con arena o ropa y las piezas favoritas de esculturas.

Vestíbulo

Más allá de la entrada de la guarida se encuentra el vestíbulo- En lugar de estar esculpido con herramientas o rayos oculares, la entrada y el vestíbulo son dejados en su forma natural para engañar a los intrusos que pudieran estar sperando una estructura creada artificialmente. El suelo del vestíbulo suele estar unos 15 pies más bajo que el pasillo de entrada, y la cámara está a veces ocupada por chillones, los cuales actúan como sistema de alerta temprano.

Trampas

Una sala no dedicada a otro propósito podría estar llena de trampas. Además de las trampas diseñadas para a trapar a criaturas que se muevan andando, un contemplador crea o coloca ciertas trampas efectivas cotnra oponentes voladores. Prácticamente cualquier tipo de trampa podría aparecer en la guarida de un contemplador. unas cuantas posibilidades se describen aquí.

Pozo Cubierto. Simple aunque efectivo, una trampa de pozo oculta es un agujero cubierto con un falso suelo y quizás oculto por una capa de arena o grava. El pozo podría estar vacio, lleno de barro (haciendo que cualquiera que caiga dentro acabe ahogándose) o puas en el fondo.

Trampa de Puerta. En una caverna poco usada con techos altos, un contemplador podría constrir un muro que no llegue al techo y



BEHOLDER LAIR
= 10 FEET
SANCTUM
OGRES
GAS SPORE
CENTRAL GALLERY
HOBGOBLINS
KEY
C HOLE IN CEILING
E EXIT (HOLE IN CEILING)
F HOLE IN FLOOR
T TRAP
TRAPS
HOBGOBLINS
PRISON
TRAPS
SIDE VIEW
VESTIBULE

volar por encima de la trampa mientras que los intrusos se ven obligados a tratar con la trampa o a perder tiempo trepando sobre el muro.

Una trampa de puerta típica es un brazo pivotante con púas que golpea hacia abajo para empalar a un intruso cuando la puerta se abre.

Trampa de Techo. Además de usar las clásicas "trampas por gravedad" como el techo que se colapsa, la red que cae y la esfera rodante, un contemplador puede usar su rayo de desintegración para crear un agujero en el techo encima de sus enemigos, abriendo una cámara previamente preparada llena con barro, agua, arena, desechos, babas verdes, enemigos petrificados, gas venenoso, enjambres de centípedos, zombis, o cualquier otro tipo de materiales o criaturas peligrosas.

Esporas de Gas. Una forma de trampa de esporas de gas no es más que una pequeña sala o sección de túnel que contiene una o más esporas de gas flotantes. El pasadizo que lleva hasta ellas está sellado o estrechado para impedir que las criaturas fúngicas entren en las zonas habitadas. Los intrusos Medianos o Pequeños pueden moverse fácilmente a través del pasadizos, pero podrían tener poco tiempo para darse cuenta de lo que se les viene encima, especialmente si el pasadizo tiene esquinas abruptas que hagan probable que la espora de gas no pueda ser vista hasta el último momento. Un contemplador podría usar si rayo de telequinesis para empujar una espora de gas contra un oponente, haciendo que la esfera de gas explote.

Carrera de Obstáculos. Si su guarida incluye una cámara larga y estrecha con un suelo irregular y múltiples terrazas, el contemplador podría convertir esta zona en una zona de muerte. El suelo cuenta como terreno difícil, y las terrazas significan que en algunos lugares hay que trepar o dejarse caer hacia abajo para realizar progresos. Estas áreas están con frecuencia llenas de peligros tanto estacionarios como móviles. El contemplador y sus esbirros pueden sortear el área mediante puertas secretas a ambos lados. Algunas carreras de obstáculos disponen de muretes bajos para enlentecer más aún a los enemigos o de un rastrillos para atraparlos en una sección de la cámara.

Rociador de Aceite. El elemento principal de una trampa con rociador de aceite es un gran tanque, lleno de aceite, embebido en una columna o situado en un espacio sobre la sala con la trampa.

Cuando la trampa es activada, una válvula en la parte de abajo del tanque se abre y el aceite llena la habitación, haciendo que el suelo sea resbaladizo y prendiéndose en llamas si hay algún fuego presente.

Galería de Trofeos

Un contemplador que haya amasado muchos trofeos podría dedicar un área dentro de su guarida a guardarlos. Una galería de trofeos es con frecuencia una larga cama decorada con recuerdos de las criaturas a las que el contemplador ha matado.

Los nichos y pedestales contienen objetos menores, estando los más grandes suspendidos del techo y colocados separados en la habitación. Para impedir que los esbirros los toquen o que intenten robarlos, los objetos más apreciados y valiosos son colocados en estantes a gran altura, siendo accesibles para el contemplador pero estando fuera de alcance para cualquiera que esté en el suelo.

Dejando la Guarida

Un contemplados se toma muchas molestas para hacer de su guarida un lugar tan seguro y confortable como pueda lograr hacerlo, por lo que rara vez se aventura fuera. Un contemplador típico estaría preocupado sobre todo con hacerse con el control en un área de un radio de 1 milla alrededor de su guarida (correspondiente a los efectos regionales de un contemplador) pero podría extender ese área más lejos si surgiera la necesidad. Podría dejar su hogar para enfrentarse o retrasar el avance de criaturas que considere como amenazas o para capturar a un nuevo grupo de esbirros, o para ir a por un trofeo particularmente atractivo.

Cuando un contemplador pasa a la ofensiva fuera de su guarida, lo planea todo con antelación y hace uso de todas sus ventajas. Por ejemplo, si decida que una aldea human recientemente establecida es una amenaza, él y sus esbirros establecerán cerca un campamento y explorarán el área (normalmente volando por encima de noche usando su visión en la oscuridad) durante uno o dos días.

Una vez la distribución y los movimientos de los guardias sean conocidos, el contemplador enviará a sus esbirros para atacar o atraer a los defensores mientras vuelva en lo alto por encima usando sus rayos oculares para subyugar a la población, apuntando a los líderes y a otros oponentes formidables antes de que pueda establecerse una resistencia significativa.

Una de estas incursiones dura normalmente menos de una hora, tras la cual el contemplador hacer que sus fuerzas se retiren, dejando a los aterrorizados supervivientes preguntándose cuando se producirá el siguiente ataque,. A no ser que huyan, el contemplador y sus fuerzas volverán noche tras noche, cada vez eliminando a los defensores clave, y al final aminando la moral de los supervivientes, punto en el cual los esbirros del contemplador capturarán a cualquiera y cualquiera cosa que valga la pena conservar, e incendiarán el asentamiento.

Tesoro

Un contemplador examina cuidadosamente todo el tesoro en su guarida y divide el botón en cinco grupos: herramientas, regalos, peligros, trofeos y quincalla.

Una **herramienta** es cualquier tesoro que el contemplador pueda usar como equipo personal. El cuerpo de un contemplador no puede usar muchos objetos mágicos hechos para humanoides dado que carece de las partes del cuerpo necesarias para vestirlos, por ejemplo no puede usar guantes o botas dado que no tiene manos o pies. Pero un contemplador podría usar anillos mágicos en sus pedúnculos oculares o fijar una capa a su espalda, y los objetos funcionarán de la misma forma en que si los llevara un humanoide.

Bajo tu discreción, un contemplador podría ser capaz de usar objetos mágicos que deben ser empuñados para ser activados, como las varitas; se asume que el contemplador está usando su rayo ocular de telequinesis para mover y apuntar el objeto de la misma forma en la que un humanoide movería su mano. Un contemplador no se puede sintonizar con objetos que requieren de sintonización por un lanzador de conjuros o un miembro de una cierta clase.

Un **regalo** es un tesoro que el contemplador no puede usar pero que podría ser útil para un esbirro, como unos guantes, botas, armadura u objeto mágico con el que él no puede sintonizarse. Normalmente, un contemplador otorga regalos para hacer que uno de sus esbirros sea más poderoso y efectivo en su trabajo, lo cual implica normalmente el proteger la guarida del contemplador. A veces usa esos reglaos como recompensas e incentivos a esbirros excepcionales; aunque prefiere gobernar mediante la coerción y el miedo, comprende que a veces se puede obtener mejores resultados recompensando el comportamientos positivo en lugar de castigar los comportamientos negativos.

Un **peligro** puede ser usado por sus capacidades ofensivas, defensivas o de utilidad varia.. Los contempladores son habilidosos a la hora de usar objetos mágicos o maldecidos como elementos de trampas u obstáculos en su guarida, especialmente si uno objeto así emite un efecto duradero que puede suprimir tal y como lo necesite con su cono antimagia.

Un **trofeo** es un tesoro que un contemplador aprecia como evidencia de su poder, o que sirve como recordatorio de victoria sobre sus enemigos, o que evoca cualquier otro tipo de reacción positiva de él. El cadáver conservado de un contemplador rival (o cualquier parte que pueda recuperar de él después de la batalla) sería con certeza un preciado trofeo, al igual que lo sería el cráneo de un

dragón derrotado, las ropas de un famoso aventurero al que mató el contemplador, u objetos de arte hermosos ante sus extraños sentidos.

Un contemplador tiene normalmente memorizada la localización de todos sus trofeos y se da cuenta inmediatamente de si algo ha desaparecido o está fuera de lugar.

La **quincalla** son tesoros que tienen un valor intrínseco, pero que no es utilizada de forma inmediata por el contemplador. Esta categoría incluye monedas, gemas, joyería y objetos mágicos que nadie en la guarida puede usar bien. Estos objetos son almacenados en algún lugar de la guarida hasta que llegue la hora de deshacerse de ellos, a veces redistribuyéndolos entre los esbirros como regalos, otras veces desintegrándolos.

La personalidad de un contemplador influencia grandemente como categoriza sus tesoros. Un contemplador fanfarrón podría usar el hacha mágica de un enemigo destruido como un trofeo, pero uno manipulador podría darse ese hacha a uno de sus esbirros para fomentar la competición entre las filas de mayor rango de sus esbirros. Un contemplador con inventiva podría usar una *botella siempre humeante* para obscurecer docenas de trampas de pozo en una habitación, pero uno más agresivo podría no verle ningún uso y dejarla entre la quincalla. Las circunstancias podrían cambiar el papel de una pieza de tesoro; una *vara de la pitón* usada para sostener una trampa de caída de bloque podría ser entregada como regalo por el contemplador si este adquiere un esbirro que puede sintonizarse con el objeto.

Esbirros y Mascotas

Los contempladores usan con frecuencia a esbirros. Establecer el control sobre estas criaturas requiere normalmente del uso de uno de sus rayos oculares, pero al final los esbirros llegan a comprender que el contemplador puede matarlos cuando quiera y que está en su beneficio el dejar de resistirse y simplemente obedecer las órdenes del contemplador.

Los esbirros construyen muros en la guarida del contemplador, distribuyen la comida para los demás residentes, y excavan nuevos espacios de vivienda para ellos mismos y otros esbirros, tareas que el contemplador considera indignas de su atención. Algunos de ellos incluso adoran al contemplador como una iracunda y caprichosa deidad.

Tres tablas, Esbirros Menores de Contemplador, Esbirros Mayores de Contemplador y Mascotas de contemplador, hacen fácil el guarnecer con esas criaturas la guarida de un contemplador.

Esbirros Menores

Si el séquito de uno contemplador fuera equiparado con un ejército, los soldados rasos serían representados por sus esbirros menores, criaturas inteligentes que pueden hablar y viven normalmente en grupos grandes. Se encargan de las tareas para el contemplador, como cazar, explorar y proteger la guarida.

Esbirros Mayores

Los esbirros mayores de un contemplador son oponentes formidables. En la guarida pueden ser estacionados conde puedan atrapar a los intrusos en una emboscada, o podrían ser la última línea de defensa contra enemigos que amenacen el refugio interior.

Mascotas

Un contemplador tiene a veces una o más mascotas en su guarida, principalmente porque (por alguna razón) disfruta de la compañía de esas criaturas. Las mascotas suelen tener generalmente poca inteligencia y mantenidas cercas debido a sus habilidades de combate, valor de entretenimiento o valor como trofeo.

Esbirros Menores de un Contemplador

100	Esbirros Menores
01-04	10dl0 + 50 **bandidos** y 3d6 **capitanes de bandidos**
05-08	l0d6 **osgos** y ld3 **jefes osgos**
09-12	10dl0 **cultistas** y 4d6 **fanáticos del culto**
13-14	10d6 **duergar**
15-22	10dl0 + 50 **goblins** y 3d4 **jefes goblin**
23-25	10dl0 + 50 **grimlocks**
26-35	10dl0 **hobgoblins** y 2d4 **capitanes hobgoblin**
36-43	10dl0 + 50 **kobolds,** 2d4 **kobold inventores,** y**
44-48	2d6 **kobolds hechiceros de la escama****
49-56	10dl0 + 5O **hombres lagarto**
57-59	l 0dl0 **orcos** y 1d6 **caudillos orcos**
60-65	6d 6 **quaggoths**
66-00	l 0dl0 + 50 **trogloditas**

* Para tiranos muertos, usa esta tabla, pero reemplaza aproximadamente la mitad de sus esbirros humanoides con **zombis**.

** Ver el capítulo 3 de esta libro para los bloques de estadísticas.

Esbirros Menores de un Contemplador

d100	Esbirros Menores
01-03	2d4 **barlguras**
04-10	ld12 **ettins**
11-20	ld2 **gigantes de fuego,** ld3 **gigantes de escarcha, ,** 2d4 **gigantes de las colinas,** o 1d6 **gigantes de piedra** (según sea apropiado en base al terreno)
21-25	3d6 **Horrores Ganchudos**
26-32	3d6 **mantícoras**
33-40	3d6 **minotauros**
41-55	6d6 **ogros**
56-70	2d4 **trolls**
71-75	3d6 **renacidos**
76-00	Tira dos veces, ignorando los resultados por encima de 75

* Para tiranos muertos, usa esta tabla, pero reemplaza aproximadamente la mitad de sus esbirros vivos con **ogros zombis**.

Mascotas de un Contemplador

d100	Mascotas
01-10	ld3 **basiliscos**
11-13	1d3 **contempladores zombis**
14-22	ld4 **quimeras**
23-26	ld4 **Golems de carne**
27-29	3d6 **gauths***
30-37	3d6 **sabuesos infernales**
38-41	2d6 **noticos**
42-53	2d4 **otyughs**
54-66	2d4 **morfolitos**
67-75	ld6 **wyverns**
54-66	Tira otra vez, ignorando los resultados por encima de 75

* Ver el capítulo 3 de esta libro para los bloques de estadísticas.

La Cofradía del Xanathar

La cofradía del Xanathar es una cofradía de ladrones y esclavistas que opera bajo la superficie de la ciudad de Aguas Profundas en el escenario de campaña de los Reinos Olvidados. El maestro cofrade

es un contemplador, el último en una larga serie de esas criaturas. Al igual que sus predecesores, el contemplador usa el apelativo de “El Xanathar” como un título en lugar de como su nombre personal (el cual es Zushaxx). La cofradía ha estado operando durante casi doscientos años, con un contemplador diferente haciéndose con el control cada pocas décadas.

Megalomanía Paranoide

El Xanathar, al igual que sus antecesores, es un Ojo Tirano, un tipo de contemplador que escoge vivir entre otras criaturas en una posición de superioridad sobre ellas. Su paranoia es mantenida bajo control la mayor parte del tiempo, y dedica su extraña mente a la gestión del crimen organizado en Bajomontaña y Aguas Profundas. El Xanathar cree que su inteligencia y magia lo hacen especialmente dotado para esto; incluso más que sus antecesores muertos, y usas sus capacidades para hacer cumplir su voluntad de forma despiadada sobre tantos territorios políticos y criminales como él es posible

El vínculo del Xanathar es su guarida, una elaborada caverna creada por sus predecesores, excavada entre las serpenteantes alcantarillas de Aguas Profundas. Casi nunca abandona su hogar, ya que en el centro de ese mundo es el amo de todo y se halla a salvo de todas las amenazas externas. La extensa caverna está bien pertrechada con todos los exóticos placeres que ansía, como aceites aromáticos para limpiarse, fragantes inciensos y finos platos de comida preparados por habilidosos cocineros. Se rodea con muestras de su éxito y riqueza, comiendo de platos dorados, bebiendo de cálices incrustados con diamantes, decorando su dormitorio con maravillosos tapices y adornándose a sí mismo y a su santuario con poderosos objetos mágicos.

Su miedo de las conspiraciones está meramente dormido, sin embargo, no desaparecido. De vez se cuándo se ve atenazado por preocupaciones acerca de intentos de asesinatos, buscadores de venganza y otras intrigas dirigidas contra él. Cuando estos pensamientos burbujean hasta la superficie, el Xanathar podría descargarse sobre sus lugartenientes, interpretando sus errores como desobediencia, viendo sus fallos como intentos deliberados de minar su poder, y sus éxitos un desafío a la autoridad.

La ira del contemplador podría manifestarse de forma tan abrupta como un rayo de desintegración o de forma tan lenta como una mirada furiosa y un escrutinio más concienzudo durante las siguientes semanas.

El Xanathar es ambicioso y quiere expandir su poder creando alianzas, pero está siempre alerta ante la traición. Los únicos aliados que considera relativamente seguros son aquellos con los que él (o su predecesor) han trabajo durante años, y la mayor parte de estas criaturas no dan motivos para ser temidas, ya que no representan una amenaza física para él o la cofradía.

Al igual que todos los contempladores, el Xanathar ansía obtener información. Es consciente de la existencia de Candelero y de todo el saber que h allí almacenado, y uno de sus principales objetos es introducir allí un agente que pueda comenzar a enviar copias de esa información de vuelta al Xanathar para que él la examine.

El objetivo último del Xanathar es controlar la región entera bajo Aguas profundas (tanto Bajomontañana como Puerto Calavera), obteniendo así tanto poder como todos los Señores de Aguas Profundas juntos.

LOS CONTEMPLADORES GOBIERNAN TERRITORIOS E INTENTAN MANIPULAR EL MUNDO A SU ALREDEDOR. PARA LOS AVENTUREROS EL TRUCO ESTÁ EN DESCUBRIR DONDE PIENSA UN CONTEMPLADOR QUE ESTÁN LOS LÍMITES DE SU TERRITORIO.

-ELMINSTER

Es fácil. Solo tienes que pensar como un contemplador. De acuerdo con Elminster, todos piensan de si mismos que son el centro del mundo. Bueno, yo se que yo soy el centro del mundo.

-Volo

División de Taréas

Gracias a su inteligencia superior y a su forma única de pensar, el Xanathar es capaz de supervisar y dirigir de forma eficiente los esfuerzos de muchas criaturas al mismo tiempo. Da órdenes a una docena de tenientes especializados. Cada teniente es responsable de una de las vertientes de los negocios de la Cofradía, incluyendo el asesinato, extorsión, los mercenarios, esclavismo, contrabando, espionaje y robos (de estas operaciones, la de esclavismo y la de robo son las más grandes). Cuando uno necesita ser reemplazado, los mejores candidatos son aquellos que aprecian los beneficios de una organización estricta (y por tanto suelen ser legales malignos o como mucho neutrales malignos) y aquellos que tienen una gran tolerancia hacia el comportamiento ocasionalmente errático de su jefe.

A cada teniente se le permite controlar su parte de las operaciones de la cofradía como lo desee. Algunos usan un estilo directo, mientras que otros establecen una cadena de mando con una clara jerarquía desde la cúspide hasta el sicario de menor rango. Mientras las operaciones de cada teniente funcionen sin tropiezos, al Xanathar no le importan los métodos utilizados, ni tampoco se dedica a controlar las actividades cotidianas.

Cuando un humano megalomaniaco se alza con el poder dentro de una organización, ese individuo siempre se halla en riesgo de ser asesinado o reemplazado por un rival hambriento de poder. Cuando un grupo así es liderado por un contemplador en lugar de por un humano, el tirano tiene un inclreible poder frente a cualquier aspirante a desafiarle.

No solo están sus oponentes inseguros de cual es la mejor forma de acabar con él, sino que este puede responder rápidamente con una fuerza letalm contra varios oponentes, y que , literalmente, duerme con los ojos abiertos. La úna amenaza real contra el gobierno del Xanathar es otro contemplador, lo que explica las razones por la cual la cofradía del Xanathar ha sido liderada por una sucesión de contempladores en lugar de por criaturas humanoides o inhumanas. Los lugartenientes que tienen sus propias ambiciones, y que podrían llegar a oponerse al tirano o temer por su seguridad, es mucho más probable que huyan (o se “retiren”) que que se enfrenten contra el contemplador. las cabezas petriificas de varios lugartenientes traicioneros decoran la guarida del Xanathar como testimonio de como trata con aquellos que lo desafían.

> Si hay algo que he aprendido en mi vida es que cualquier imperio que se alza al final cae. Todos al final caen desmoronándose.
>
> -Volo

Además de sus lugartenientes, el Xanathar tiene muchos esbirros con trabajos específicos. Estos lacayos no tienen tanta importancia como los lugartenientes, pero ostentan puestos clave dentro de su cofradía y tienen un cierto grado de influencia dentro de la organización. Entre estos se hallan en contable del contemplador, el chambelán, el jefe de mensajeros, el médico, el cuidados de peces, el que le dice las fortunas, el abogado, bufón, entrenador de monstruos, constructor de trampas y guardián de su prisión privada.

Los individuos que ocupan estos puestos suelen servir al Xanathar durante meses o años, dado que los reemplazos que tengan estas mismas habildiades especializadas son difíciles de encontrar.

Lo Que los Demás Saben

Las agentes de rango bajo de la organización, ladrones, esclavistas y matones ordinarios trabajan para la Cofradía de Xanathar porque paga bien. No saben necesariamente que su líder es un contemplador. Solo saben que su jefe es poderoso, peligroso y que no tolera los errores. Aunque los anteriores Xanathars guardaban celosamente el hecho de su verdadera naturaleza, el actual Xanathar trata ese asunto más bien como un secreto a voces. Todos los lugartenientes, asi como varios agentes de nivel medio de la Cofradía en los que el Xanathar confía, saben que la cola mayor parte de miembros de rango bajo de la cofradía sospechan que su jefe no es humano, especialmente dado el tiempo que el Xanathar ha estado dirigiéndola (no son conscientes de que varios contempladores han ostentado el título). La mayor parte de ellos creen que su líder es miembro de una de las razas longevas, quizás un enano o un elfo. Algunos creen que la verdad es más monstruosa y que el Xanathar es un drow o quizás un dragón en forma humanoide, pero pocos saben que la cofradía está dirigida por un contemplador.

En general la gente de Aguas Profundas es consciente de que hay una o más cofradías controlando las actividades criminales en la ciudad. De vez en cuando salen a la luz rumores acerca de un monstruoso señor del hampa, como un demonio o un dragón, que guía desde las sombras a su sindicato del crimen. La mayor parte de la gente corriente desecha esos rumores y a los tontos que los divulgan, aduciendo que los Señores de Aguas Profundas nunca permitirían que tales criaturas camparan por sus respetos en la ciudad.

Desuellamentes: Azote de Mundos

Los desuellamentes, también conocidos como Illithids, son humanoides alineígenas que acechan en las profundidades de la Infraoscuridad. Maestros de la energía psiónica, usas sus poderes mentales para dominar a otras criaturas. Los afortunados entre sus víctimas son dados muerte, y sus cerebros devorados. Los más desafortunados ven deformada su psique, quedado como esclavos sin mente con poca esperanza de ser rescatados.

Variante: Desuellamentes Psiónico

Los desuellamentes a veces se dedican a un estudio más profundo de los poderes psiónicos y muchos de ellos destacan usando sus poderes psiónicos innatos para duplicar el lanzamiento de conjuros. Un desuellamentes psiónico tiene las mismas estadísticas que un **desuellamentes** (tal y como se presenta en el Manual de Monstruos) excepto en que su valor de desafio es de 8 (3,900 PX) y tiene el siguiente rasto:

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). El desuellamentes es un lanzador de conjuros de 10 nivel. Su característica de lanzamiento innado de conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 15; +7 a impactar con ataques de conjuro).

Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes:

A voluntad: *burla cruel, guía, mano de mago, impacto verdadero*

1º nivel (4 espacios): *hechizar persona, orden imperiosa, comprender lemguajes, santuario*

2º nivel (3 espacios): *corona de locura*, *fuerza fantasmal*, *ver invisibilidad*

3º nivel (3 espacios): *clarividencia*, *miedo*, *fundirse en piedra*

4º nivel (3 espacios): *confusión*, *modelar piedra*

5º nivel (2 espacios): *escudriñamiento, telekinesis*

Una Cultura de Fugitivos

A pesar de sus únicas y abrumadoras capacidades, los desuellamentes son un raza que se halla al borde de la extinción.

Hace miles de años, los illithids eran los poderes dominantes de los Planos Interiores. Desde sus dominios astrales, lanzaron navíos voladores llamados nautiloides, capaces de cruzar entre los planos, de tal forma que pudieran cosechar a humanoides inteligentes de miles de mundos.

Los desuellamentes se apoyaban en una raza esclava, los git, para proporcionar trabajo manual y comida cuando otras fuentes de alimento escaseaban. Al final, los gith se rebelaron.

El si los desuellamentes sde volvieron decadentes o si los gith encontraron una debilidad es alguo que nadie puede decir. Lo que ese sabe es que tras siglos de dominio, el imperio de los desuellamentes se colapsó en menos de un año. Los gith se alzaron, masacraron a sus amos y destruyeron hasta casi la última traza de los dominios astrales de los illithid.

Solo los desuellamentes que se habían infiltrado en los mundos del Plano material sobrevivieron, y su seguridad fue corta.

Tanto los githzerais como los githyanki, las dos facciones que se habían alzado entre los victoriosos gith, enviaron partidas de caza para desenraizar y masacrar a los desuellamentes restantes.

Hasta este día, grupos aislados de desuellamentes permanecen ocultos, buscando formas de recapturar su antigua gloria pero frenados por la paranoia de se dscubiertos y destruidos por sus enemigos.

Colonias Perdidas

Las especulaciones persisten cuando a los reinos de los desuellamentes que puedan quedar en el Plano Astral. Aunque nadie ha descubierto nunca un lugar así, es algo indiscutible el que un



imperio tan vasto como el de los illithids construyó grandes ciudades y otros edificios. La mayor parte de los sabios, sin embargo, creen que los gith destruyeron todas y cada una de las obras de los desuellamentes, asegurándose así de que no quedara evidencia alguna del reino de los desuellamentes

Unos pocos escépticos sugieren que la narratia al completo de la victoria de los gith suena a falso. Como pudo una raza esclava imponerse sobre los desuellamentes? Donde están los signos de esta gran lucha? Quizás los gith no ganaron. Quizás, por el contrario, los desuellamentes se movieron a si mismos y a sus obras hacia el futuro para evitar ser derrotados. Esta historia explicaría la desaparición de los desuellamentes y la ausencia de cualquier ruina de su imperio. Poca gente se toma estos comentarios de forma seria, aunque nadie puede estar seguro de lo que los illithids son capaces o no de hacer.

La Importancia de los Cerebros

Debido a nus decesidades dietéticas y su biología alienígena, los desuellamentes deben permanecer a una distancia de caza de humanoides inteligentes, incluso aunque el hacerlo los haga vulnerables a ataques por parte de sus enemigos. Deben usar los cerebros de esas criaturas como comida, por supuesto, pero también necesitan a humanoides inteligentes para propagarse.

Comida por Pensamientos

Cuando un desuellamentes devora un cerebro, adquiere pensamientos aleatorios de su víctima y los comparte con los demás miembros de la colonia. Los desuellamentes también obtienen un cierto grado de sustento de la enegía psiónica que extraen del cerebro en sus últimos instantes de actividad

A través de alguna peculiaridad de la naturaleza parásita de los illithids, la sofisticación cultural de un desuellamentes depende de qué tipo de cerebros se hallen en su dieta. Por ejemplo, los miembros de una colonia que se alimentan de grimlocks no son menos inteligentes que una que se alimenta de elfos, pero los primero no prestan casi ninguna atención a crear prendas de ropa para vestir mientras que los segundos suelen vestir elaboradas túnicas. Este fenómeno se extiende a todas las muestras de cultura, desde tipso de arquitectura hasta la decoración que adorna la vasijas funerarias de cerebros de los illithid.

Ceremorfosis

Los desuellamentes no se reproducen en el sentido tradicional de la palabra. Por el contrario, ponen huevos de los cuales eclosionan unas criaturas parecidas a renacuajos, las cuales son usadas para crear más de los suyos a través de un proceso llamado ceremorfosis. Primero, un humanoide capturado es mantenido dócil mediante un estallido de poder psiónico. Un renacuajo recién eclosionado es insertado en el cráneo de la criatura, normalmente a través de un orificio nasal o uno de los oídos.

El renacuajo crece según va devorando el cerebor del humanoide, agarrándose a la médula espinal de la víctima y convirtiéndose en su nuevo cerebro. A lo largo del transcurso de una semana, el cuerpo del humanoide cambia y un nuevo desuellamentes llega a la existencia. El desuellamentes emergente con frecuencia retiene unos cuantos débiles recuerdos de su anterior forma, pero estas vagas memorias rara vez tienen alguna influencia en su nueva vida como monstruo devorador de cerebros.

El Cerebro Anciano

Los desuellamentes usan la telepatía para comunicarse entre si y con otras criaturas. Entre los suyos, forman una red interconectada de mentes. Cada desuellamentes es un nodo individual de la red, asumiendo tareas específicas, compartiendo información, y demás. En el centro de esta red se halla el cerebro anciano. El cerebro anciano es el miembro más poderoso de una colonia de desuellamentes. Justo de la misma forma en que los desuellamentes tratan a los esclavos convertidos a partir de humanoides capturados, un cerebro anciano espera una perfecta obediencia de los Illithids que moran en su colonia.

Si un único desuellamentes en una colonia determinada ve o esucha algo, el cerebro anciano y el desuellamentes lo averiguarán inmediatamente. La colonia confía en una memoria colectiva, compuesta por el saber, experiencias y habilidades de todos sus miembros, y esta permanece almacenada en el cerebro anciano.

En algunas formas, una colonia de desuellamentes es como una gran biblioteca de saber almancenada dentro de las mentes de sus miembros, mientras que el cerebro anciano actúa como su poseedor. Cada illithid individual representa una categoría o subsección dentro de la biblioteca. Un desuellamente podría especializarse en biología, mientras que otro puede ser un experto en defender la colonia. Dado que un desuellamentes tomado de forma individual tiene un inteligencia cercana a la de un genio, el alcance de los conocimientos acumulados es equivalemente a los más altos niveles de saber obtenibles por los humanos.

Hay límites en cuanto al alcance de una colonia. Un illithid puede permanecer como parte de la red interconectada de mentes de su colonia solo mientras esté a menos de cinco millas del cerebro ancianio. Más allá de esa distancia, el desuellamentes estará solo. Los desuellamentes que se aventuran lejos de la colonka lo hacen solo bajo estrictas órdenes del cerebro anciano. Aunque esas misiones se arriesgan a atraer una atención no deseada, pueden



proporcionar un verdadero tesoro de saber y reflexiones que pueden ser compartidos a través de la red entera cuando un desuellamentes inquietom vuelve.

Es conveniente para los humanoides el comprender a una colonia, pensando para ello en ella como un único individuo, el cerebro anicnao, que dirige a un cierto número de mentes remotas servidas, los desuellamentes considerados individualmentes. Quizás en algún momento del pasado cada desuellamentes fue independiente, pero ahora el cerebro anciano es el único poder. Los illithid saben que su supervivencia continuada y su eventual retornos al poder son solo posibles a través de una perfecta coordinación y una obediencia absoluta al cerebro anciano. Un cerebro anciano es arrogante, intrigante y hambriento de poder, y sin embargo, rápido en huir o en implorar clemencia ante un enemigo poderoso. No tiene ninguna concepción de alegría, simpatía o caridad, pero está bien familiarizado con el miedo, la ira y la curiosidad. Tiene un intelecto completamente incapaz de manifestar ninguna empatía o procupacón por cualquier otra criatura que no sea él mismo. Un cerebro anciano tiene unos recuerdos perfectos de la historia de su raza. Por lo tanto, se ve a si mismo tanto como un refugio como también una víctima, forzado a esconderse de monstruos bárbaros.

Un cerebro anciano también se ve a si mismo como un salvador de la raza de los desuellamentes y como memorial viviente que preserva las memorias de las presas de los desuellamentes. Por esa misma lógica, los humanos que son devorados por la colonia son convertidos en inmortales, sus memorias preservadas para siempre en la laberintina mente del cerebro anciano.

Cuando un desuellamentes envejece, cae enfermo o sériamente herido, el cerebro anciano lo absorbe; otra forma de inmortalidad, mientras la mente del desuellamentes mora dentro de la mente colmena para siempre. Revisa el capítulo 3 para más información acerca de los cerebros ancianos.

Illithids Renegados

A veces un desuellamentes que se halla lejos de su colonia se libera de la influencia del cerebro anciano. Quizás quedó en una situación en la que sus vínculos de obediencia fueron rotos, o quizás la colonia en la que vivía fue destruida mientras se encontraba lejos de ella. En un casi así, el desuellamentes mantiene intacto su libre albedrío durante tanto tiempo como evite el contacto con cualquier cerebro anciani.

Un illithid renegado sigue temiendo los ataques de los giths, y es probable que cree algún tipo de colonia por su solo, cuantos menos para permanecer sin ser detectado. Reúne esbirros, establece una guarida y hace de la defensa de su territorio una prioridad principal. Al contrario que los desuellamentes coloniales, los Illithids renegados desarrollan un sano respeto por aquellos que no son de los suyos. Tratan como iguales especialmente a las criaturas e individuos poderosos, no como adversarios, y buscan cooperar con ellos. Un desuellamentes renegado puede ser un fiable consejero o un poderoso aliado, siempre que sea bien alimentado.

Cualquier alianza se colapsa, sin embargo, si el desuellamentes cae otra vez bajo el influjo de un cerebro anciano.

Enemigos por todos Lados

Los cerebros ancianos buscan la estabilidad y la seguridad para sus colonias, y una colonia puede permanecer en un estado relativamente pacífico durante décadas si evita ser descubierta mientras adquiere comida.

Dos tipos de eventos pueden alterar la tranquilidad de una colonia: una invasión y la aparición de un ulitharid.

Los Gith Nunca Descansan

Los githzerai y los githyanki recuerdan como los illithids esclavizaron a sus ancestros. Envían partidas de caza al plano material para desarraigar y masacrar illthids cuando los encuentran. Tras siglos de caza, se han vuelto muy habilidosos en la tarea. Cada colonia de desuellamentes están constantemente en alerta ante una incursión gith, incluso aunque no haya tenido que luchar contra ellos con anterioridad.

Los depredadores de la Infraoscuridad, los aventureros y otros tipos de criaturas formidables son una amenaza igual de importante para la colonia. Aunque los desuellamentes su su dcerebro anciano son increíblemente poderosos, no son invencibles: héroes de gran veteranía, grupos de incursores drow, demonios que anden sueltos, y otros peligros de la Infroascuridad puede aniquilar una colonia incluso aunque no tengan éxito a la hora de destruir al cerebro anciano.

El Nacimiento de un Ulitharid

Rara vez, el proceso de ceremorphosis da como resultado un ulitharid, un desuellamentes más poderos que no está sujeto a los caprichos del cerebro anciano.

La aparición de un ulitharid provoca que se de un salto en a inteligencia, creatividad y fuerza colectivas de la colonia. Según el ulitharid va ganando poder devorando cerebros y afinando sus capacidades psiónicas, la colonia se va haciendo más agresiva, buscando recoger más y más esclavos mentales.

Al final si la colonia crece hasta alcanzar un tamaño suficiente, el ulitharid se marcha. La mitad de los desuellamentes y esclavos mentales de la colonia comienzan una emigración, buscando establecer una una nueva guarida al menos de 100 millas de la vieja. Una vez el ultiharid encuentra un lugar adecuado, construye una nueva guarida mientras se transforma en un nuevo cerebro anciano.

Aunque una criatura tan arrogante y ambiciosa como un cerebro anciano podría resentirse por la aparición de un ulitharid, comprende que los desuellamentes no puede reconstruir su imperio ahora hecho pedazos sin extender su influencia.. Podría lamentarse por la aparición de un nuevo rival, pero toman consuelo de que en poco tiempo el ulitharid se marchará para establecerse por su cuenta y que la colonia volverá a su situación normal.

El Gran Diseño

La primera prioridad para cualquier colonia de desuellamentes es sobrevivir. El cerebro anciano y sus sirvientes buscan permanecer ocultos, normalmente en las profundidades de la tierra, mientras cosechan suficientes humanoides inteligentes como para nutrirse a su mismos y permitir un lento pero estable crecimiento de la colonia.

Una vez una colonia ha sido asegurada, esta se centra enperseguir el Gran Diseño, el plan de los desuellamentes para reconstruir su imperior perdido

Los illithids saben que reclamar su legítimo lugar en el mundo solo será posible despuñes de que los githzerai y los githyanki hayan sido eliminados y que el resto de humanoides hayan sido convertidos en pacíficos esclavos. Para ello, cada colonia realiza investigaciones acerca de la naturaleza del mundo y de las criaturas que lo habitan. Lo desuellamentes examinan todos los aspectos de la realidad, buscando cualquier conocimiento que les pueda dar la ventjaa que necesitan para enfrentarse, derrotar y subyugar a sus enemigos.

Cada colonia investiga una gran variedad de asuntos y fenómenos. Unos cuantos miembros podrían centrarse en proyectos directos como desarrollar nuevos usos para los poderes psiónicos o como criar a criaturas salvajes para que sirvan como soldados de a pie. Otros podrían dedicarse a temas más teóricos. Un desuellamentes podría investigar los tonos musivales, con la esperanza de encontrar una forma de manipular las emociones humanoides. Otros podría investigar la comida que los humanoides comen para ver sis sus prácticas dietéticas o agrícolas pueden ser explotadas. Ninguna línea de investigación es demasiado esotérica si puede ayudar a dar un nuevo paso para el avance del Gran Diseño.

Principios Estratégicos

Dado que los desuellamentes necesitan asentarse cera de una fuente de comida, deben determinar como interactuar mejor como los humanoides a los que intentan conquistar. Una colonia adopta generalmente una de estas tres opciones a la hora de tratar con sus vecinos.

Control. Una colonia que necesita desesperadamente incrementar su concentración de población se concentra en capturar humanoides para transformarlos en esclavos mentales e illithids. Operando individualmente o en pequeños grupos, sus miembros usan el sigilo y el engaño par ainfiltrarse en la comunidad humanoides mientras mantienen su presencia en secreto. Careciendo de los números y de la capacidad de imponerse a la población al completo, una colonia dedica sus investigaciones hacia formas más efectivas de ejercer control, como por ejemplo, una forma de amplificar el poder de un cerebro anciano para que este pueda ejercer influencia a una mayor distancia.

Destrucción. Dado que los desuellamentes son físicamente débiles, no pueden confiar en el comabte físico para resistir ante sus enemigos. Si una colonia se encuentra en circunstancias donde puede ser agresiva hacia el exterior, sus miembros es probable que centren su investigación en formas de causa más bajas en sus enemigos con un riesgo mínimo para ellos mismos, como plagas o formas de traer hambrina y otros desastres naturales. Una colonia que use esta estrategia recogerá y se alimentara de humanoides principalmente para usar el conocimiento que ganen para comprender las fortalezas y debilidades de sus víctimas, con el objetivo final de encontrar una forma de acabar con todas ellas de una vez.

Subversión. Como compromiso entre el control y la destrucción. Una colonia podría intentar hacerse con el control de unos cuantos elementos clave de una comunidad humanoide y luego mezclar unos cuantos actos destructivos para enviar a los humanoides a un declive inexorable. Si los illithids pueden organizar el colapson de la autoridad central de una sociedad, como por ejemplo incitantdo años de hambrina mientras empujan a la nobleza loca a desarrollar brotes de locura mediante ataques psiónicos, pueden crear un descontento generalizado que la colonia puede usar en sus ventaja. Los desuellamentes pueden entonces centrarse más en la expansión, seguros de que cualquier respuesta por parte de los humanoides será demasiado desorganizada como para poder resultar una amenaza.

Objetivos Específicos

Muchos de los esotéricos temas de investigación perseguids por una colonia reflejan las ambicios y prioridades del coerebro anciano que la controla. Cada una de ellas tiene idéas particualres acerca de como contribuir mejor al éxito último del Gran Diseño, incluyendo estas posibilidades:

- El descubrimiento y destrucción de todos las guarderías githyanki en el Plano Materia
- Recoger criaturas e instigar la locura en ellas para crear nuevos sabores de pensamientos
- Fomentar una escuela de magia para atraer a mentes inteligentes con las cuales poder alimentar a la colonia
- Redescubrir los secretos de la fabricación de nautiloides para poder viajar a los cuelos
- Atraer a una ciudad de la superficie hacia la Infraoscuridad para así tener acceso a una gran población de víctimas dispuestas a ser cosechadas

Interpretando a un Desuellamentes

Los desuellametnes son monstruos inhumanos que existen típicamente como parte de la mente colectiva de una colonia. Sin embargo, los illithids no son los zánganos del cerebro anciano. Cada uno de ellos tiene una mente pbrillante, una personalidad propia y sus propias motivaciones.

Rasgos de Personalidad de un Desuellamentes

d8	Rasgo de Personalidad
1	Nunca dejo pasar la oportunidad de mostrar mi desprecio ante los seres inferiores
2	Me gusta saborear mi comida instilando emociones positivas antes de alimentarme de ellas
3	Para no corromper mis pensamientos, evito comunicarse telepáticamente con los seres inferiores siempre que me es posible
4	Nunca como a no ser que la víctima esté consciente y viendo cual va a ser su destino
5	Soy muy caprichoso. Solo me alimento de los cerebros de un tipo expecífico de humanoide
6	Tengo curiosidad acerca de como viven otras razas y como funcionan sus sociedades
7	Encuentro el combate estimulante
8	Tengo curiosidad acerca de los límites de la inteligencia de itras criaturas y preparo situaciones para probar esos límites.

Ideales de un Desuellamentes

d6	Ideal
1	**Conocimiento.** Toda información es de valor. (Neutral)
2	**Obediencia.** Nada es más importante que seguir órdenes. (Legall)
3	**Egoismo.** Saco lo mejor de mi mismo cuando lo hago en mi propio interés. (Caótico)
4	**Verdad.** La verdad es la base del saber, por lo que nunca miento. (Legal)
5	**Superioridad.** Nada puede obtenerse del estudio de seres inferiores. (Neutral)
6	**Dominación.** Todos los demás deberían someterse a mi control. (Malvado)

Vínculos de un Desuellamentes

d6	Vínculo
1	Creo que el cerebro anciano está equivocado acerca de algo y quiero convencerlo de lo contrario
2	Tengo un secreto que quiero manter incluso de otros desuellamentes
3	Cuanto más crezca la colonia, mñas poderosos noc volveremos todos
4	Nada es más importante que restablecer nuestro imperio perdido
5	La persistencia de mi colonia es el objetivo más importante
6	Tengo una importante investigación que debe ser protegida a cualquier precio

Taras de un Desuellamentes

d6	Tara
1	No me doy cuenta de las emociones expresadas por los demás
2	Creo que mis esbirros siempre hará exactamente lo que les digo
3	Nunca asumo que los demás me entenderá y siempre explico todo con detalles
4	Tengo un recuerdo que no es mio. Estoy obsesionado con él
5	Es algo inconcebible que cualquiera otra criatura pueda superarme en inteligencia.
6	A veces confundo los pensamientos de los demás con los mios.

Interpretando a un Desuellamentes

Entre los desuellamentes, los persamientos no son expresados en un lenguaje per se, sino transmitidos telepáticamente como conceptos y asociaciones, que los demás humanoides interpretan en su propio lenguaje.

L conversación telepática con un desuellamentes es acompañada con frecuencia por una estática mental que "suena" al receptor com uno susurro continuo acompañado por casquidos guturales. La intensidad de esta estática se incrementa cuando el desuellamentes se refiere a si mismo, porque al decir su nombre el illithid comunica mas información sobre si mismo de lo que otros humanoides pueden comprender. Las sílabas que componen los nombres de los desuellamentes son expresadas en otros lenguajes y por tanto son débiles aproximaciones al sonido que otros escuchan en sus mentes cuando los illithids se refieren a si mismos.

Un illithid podría doptar un nombre que sea más fácil de decir para sus esbirros o que sea más temible para sus enemigos, pero cada uno de ellos comienza su vida con un nombre pensado como por ejemplo uno de los presentados en la tabla de ejemplos de Nombres de Desuellamentes, los cuales son adecuados para cualquier campaña

Nombres Desuellamentes

d6	Tara		
1	Aurangaul	7	Ralayan
2	Cephalossk	8	Sardsult
3	Drukt	9	S'venchen
4	Drusiss	10	Tharcereli
5	Lugribossk	11	Tobulux
6	Quoor	12	Zellix



Habla

La fisiología de los desuellamentes no les deja bien equipados para el habla humanoide típica, y la mayor parte de ellos se comunica exclusivamente con telepatí- En ciertos momentos, sin embargo, encuentran necesario el hablar, como cuando lanzan un conjuro, pronuncian la palabra de mando de un objeto mágico o se comunican con varias criaturas a la vez. Un desuellamentes consigue esos sonidos vocales forzando uno de sus propios tentáculos en su garganta y encogiéndolo como si fuera una lengua. Ese proceso es incómodo para el desuellamentes, desagradable de contemplar y resulta con frecuencia en un sonido que pone los pelos de punta. A pesar de la dificultad, algunos desuellamentes practican la comunicación hablada y consiguen una sonorización consistentemente inteligible (aunque no melodiosa).

Qualith

La "escritura" de los desuellamentes, conocida como Qualith, no es tan simple como un juego de símbolos que representan sonidos o ideas. Una inscripción en Qualith captura los pensamientos de su creador y transmite psionicamente los pensamietnos a un desuellamentes que luego lee las inscripciones tocándolas con sus tentáculos. Los desuellamentes escriben en Qualith imprimando psiónicamente sus mensajes sobre materiales inertes y no mágicos que manipulan con sus tentáculos. La imprimación causa cambios imperceptibles en la superficie del material y la abrasióno degradación de este puede hacer que la inscripción se borre y destruya.

Una expresión en Qualith está compuesta de párrafos de cuatro líneas en bloques entrelazados, creando complejos patrones indescifrables para otras criaturas. Sin embargo, alguien que toque ina inscripción en Qualith, puede recibir imágenes fragmentadas de los pensamientos entrelazados contenidos en ella. Un no illithid que quiera comprender una inscripción en Qualith puede realiar un control de Inteligencia (la CD varía en función de la complejidad de los pensamientos contenidos) para intentar entender algo del significado de la inscripción. Varios intentos sucesivos pueden descubrir aspectos diferentes acerca del autor illithid, ek significado de la inscripción y la audiencia a la que esta se dirigía. Un untento fallido da como resultado un atenazador dolor de cabeza y, en casos extremos, locura. Un conjuro de *comprender lenguajes* proporciona un nivel de comprensión de la inscripción aproximadamente equivalente al que un desuellamentes obtendría de ella.

Esclavos Mentales Desuellamentes

Los desuellamentes nunca se alían verdaderamente con otras criaturas. O bien intentan hacerse con el control de una población subvirtiendo a sus líderes, o usan la psiónica para dominar a un humanoide y convertirlo en su esclavo mental.

Los illithids a veces se infiltran en una tribu de humanoides de la Infraoscuridad y usan sus superticiones y tradiciones para convertirlos en útiles servidores. Un desuellamentes podría usar sus capacidades psiónicas para enviar visiones a un chamán humanoide, haciendo que este proclame a los desuellamentes como emisarios de los deioses. Con ese engaño en su lugar, los “dioses”dictan estrictas reglas que hacen que algunos de los miembros de la tribu sean catalogados como herejes, para proporcionar el pretexto para hacerse ocasionalmente con un humanoide y devorar su cerebro.

Después de que la colonia desmoraliza y acabe con la población en número suficiente, los ilithtids podrñían moverse en masa e intentar convertir a los restantes seguidores en esclavos mentales.

El proceso de transformar a una criatura en un esclavo mental requiere de la compelta energía y atención de la colonia, lo que lo convierte en una no pequeña tarea. Aunque solo se requiere de un desuellamentes para que realice el proceso, cualquier illthid no directamente relacionado con ese debe donar sus poderes sìsónicos al esfuerzo, mientras permanece en lo demás inactivo.

Primero, la criatura que va a ser convertida en esclavo emntal debe ser mantenida dócil mediante la psiónica. Usando una versión menos potente de su rasgo de estallido mental, el desuellamentes bombardéa a la víctimca con una energía que ataca sus neuronas como un ácido, borrando su antigua personalidad y dejando uncascarón parcialmente vacío. Este paso toma 24 horas. Durante las siguientes 48 horas, los illithids reconstruyen las memorias y personalidad de la v´citima, y esta gana las habilidades y talentos que necesita para realiar su función designada.

El proceso que crea a un esclavo mental cambia casi todo acrca de la víctima. Esta mantien sus dados de golpe, puntosd e golpe, rasgos raciales (pero no pericias otrogadas por raza),y todas sus puntuaciones de característica excepto la Inteligencia. Tras el primer paso, la inteligencia de la criatura se ve reducida a la mitad; cuando termina la segunda etapa, su puntuación de Inteligencia se incrementa en 1d6.

Para completar el proceso, el esclavo emtnal recibe un nuevo juego de pericias, alineamiento y personalidad. Algunas colonias han aprnediod como salvaguardas las capacidades psiónicas de una víctima durante el proceso o como implantar poderes psiónicos en sus esclavos mentales. También, algunas colonias saben como dejar la personalidad de la víctima intacta mientras le infunden una fanática lealtad al cerebro anciano de la colonia, así como poderes telepáticos que le permiten a la víctima comunicarse con sus nuevos amos como si fuera un desuellamentes. Este tipo de esclavo mental es el espía perfecto, ya que casi nadie sospecharía de su verdadera naturaleza. Un esclavo mental puede ser restablecido a su anterior estado con una combinación de conjuros y cuidados. El esclavo mental debe recibir conjuros de regeneración sanar y restauración mayor una vez al día durante 3 días. La ´victima se ve restablecida a su estado normal tras la última aplicación de los conjuros.

Los desuellamentes prefieren sobremanera usar humanoides como esclavos mentales, ya que tienen un buen equiliro entre atributos físicos y anatómicos. Los animales, por el contrario, requiere de mucho control directo y carecen de la capacidad de usar herramientas para mantener la colonia. Entre la variedad de humanoides disponibles para los illithids, hay algunas preferencias y tendencias.

Duergar
Los desuellamentes han odiados a los duergas desde que los enanos grises se rebelaron contra ellos, pero consideran sus cerebros como una delicatesen. Los duergar sirven como un recordatorio consyante para los illithids que cualquier criatura que los sirva debe ser mantenida dominada y fácilmente controlada. Los astutos duergar se deshicieron de largo intento de gobernarlos por parte de los desuellamentes, y desde entonces han sido enemigos de los illithid.

Grimlocks
Los primeros grimlocks descendieron de humanos corrompidos por los desuellamentes en tiempos antiguos, y en la actualidad estos humanoides carentes de visión se hayan entre los sirvientes preferidos de los illithids. Los grimlocks son fácilmente avasallados por los desuellantes, ya que su cultura todavía se centra en la adoración y sometimiento a los illithids. Fuertes pero poco inteligentes, carecen de la iniciativa y astucia como para rebelarse mientras se les proporcione comida, abrigo y una oportunidad para saquear y matar. También, la incapacida de ver de los grimlocks le otorga a sus cerebros un sabor exótico que los desuellamentes adoran.

Kuo-Toa
Los illithids usaron uan vez extensivamente a los kuo-toa como slaves, dado que probaron ser fáciles de controlar. Con el tiempo, la larga exposición a las intrusiones psiónicas de los desuellamentes volvió locos a los kuo-toa. En la actualdia, los kuo-toa no son buenos esclavos mentales, ya que su locura los hace difíciles de controlar. Los desuellamentes consideran a los cerebros de los kuo-toa un buen plato, pero prefieren comerlos cruado, sin estropear por las alteraciones psiónicas. Por tanto, tienden a comerse a pos kuo-toa pronto después de capturarlos, en lugar de mantenerlos encerrados o dóciles.

Quaggoths
Los desuellamentes encuentran que los talentos innatos, aunque rara vez manifestados, de los quaggoth para la psiónica, los convierten en unos excelentes esclavos mentales. Cuando es posible manipulan al thonot (chamán psiónico) de una tribu para que jure pleitesía a una colonia. Los quaggoths son naturalmente fuertes y rápidos, lo que los convierte en tropas de choque ideales sin necesidad de más modificaciones.

Las tendencas caóticas de los quaggoth al final motivan a la mayor parte de las colonias a convertirlos en esclavos mentales o comida, en lugar de confiar en el thonot quaggoth para que los mantenga bajo control.

Otros Humanoides
Solo las colonias más desesperadas se molestarían en usar goblins, kobolds, gnomos, y otros humanodes pequeñoas para otra cosa que



no sea fuente de comida. Los humanoides pequeños son una buena fuente de comida porque tienden a juntarse en grandes grupos, y su miedo y desesperación ante una incursión de desuellamentes hace que sus cerebros sean sabrosos al paladar illithid. También son reltaivamente más ´faciles de controlar para esclavos mentales más grandes y fuertes. Los humanoides pequeñas rara vez son transformados en esclavos menales o mantenidos bajo fuerte control, Casi cualquier criatura humanoides puede ser mantenida como esclavo mental, y los desuellamentes a veces trabajn con lo que sea que caiga en sus manos. Aprte de las excepciones señaldas arriba, tienden a ver a los orcos, osgos, huamnos y otros humanodes similares como interacmbiables. Sus cerebros tienen todos un sabor similar y su utilidad como esclavos mentales es aproximadamente la misma.

Monstruos Desuellamentes

Los desuellamentes casi nunca usan criaturas no humanoides como lacayos, o desarrollan con ellas ningún otro tipo de relación. La mayoría de ellas son o bien demasiado grandes y fuertes como para mantenerlas encerradas demasiado tiempo o bien demasiado limitadas en intelecto como para completar nada que no sean las tareas más simples. En general, las criaturas no humanoides que puedan ser encontradas en compañía de desuellamentes son aquellas que los illithids han creado o criado para propósitos específicos. Unos cuantos tipos de estas criaturas merecen menciones especiales.

Devoradores del Intelecto

Practicamente todas las colonias de desuellamentes crean devoradores del intelecto y siembran con unos cuantos de ellas las áreas alrededor de sus guaridas para que monten guardia, acaben con los intrusos y atraigas a víctimas frescas hacia su muerte.

Testigos Mentales

Un testigo mental representa una excepción al patrón típico de reproducción de los desuellamentes. Si una colonia tiene éxito a la hora de capturar y someter a un contemplador, entonces puede usar un renacuaje desuellamentes para convertir a la criatura en una extraña aberración híbrida conocida como testigo metnal. Un testigo mental es una especie de interconector psíquico, capaz de recoger y amplificar los poderes psiónicos de los illithids.

Revisa el Capítulo 2 de este lirbo para más información acerca de los Testigos mentales.

Neothelidos

Estos horrores, odiados por los desuellamentes, a veces son creados cuando aquellos que ignoran la naturaleza de los desuellamentes destruyen una colonia. Un neothélñido aparece cuando una poza de renacuajos illithid es dejada si cuidados. Los renacuajos comienzan a volverse los unos contra los otros, y se devoran entre si, y el superviviente crece hasta alcanzar un tamaño inmensor. Comparables a los gusanos púrpura, estos leviatanes devorar todo aquellos que se encuentran a su paso. Revisa el Capítulo 3 de este libro para más información acerca de los neothélidos.

Guaridas de los Desuellamentes

En la guarida de una colonia de los desuellamentes, la seguridad y la protección de sus residentes es algo omnipresente. Como resultado, las guaridas de los illithids están siempre bien escondidas y bien defendidas, casi en todos los casos en entornos subterráneos y a no mucha distancia de lugares de residencia de humanoides y sus suculentos cerebros.

No hay dos guaridas iguales, ya que el cerebro anciano residentes es el que dirige la forma y la función de cada una de ellas. La guarida mostrada en el mapa adjunto es una guarida típica e incluye muchos elementos comunes que pueden ser encontrados en la fortaleza de cualquier colonia illithid.

Los illithids, con su capacidad de levitar, diseñan grandes porciones de sus guaridas para hacer que el movimiento por ellas sea tan difícil como sea posible para criaturas bípdes ordinarias. En esos lugares, sus lacayos deben trepar o usar cuardas para moverse de un lugar a otro.

Sala de Cerebros

Los desuellamentes a veces preservan en líquidos mágicos cerebros que han extraido. Todavía completamente vivos, son mantenidos en la Sala del Cerebro. Los desuellamentes usan estos cerebros para avanzar el estudio de como la psiónica afecta a sus enemigos. También disfrutan del balbuceo de confundidos y horrorizados pensamientos que emanan de ellos y a veces se sientan aquí en silenciosa y tranquila contemplación. Los cerebros que prueban ser aburridos o torpes son al final consumidos, mientras que los más interesantes son añadidos a la biblioteca de cerebros.

Biblioteca de Cerebros

Los cerebros extraidos que son excepcionales en algún sentido son mantenidos en la bibliteoeca de cerebros de la colonia. Aquí, los desuellamentes continúan sus exámenes en una mayor profundidad.

Cámaras de Purificación

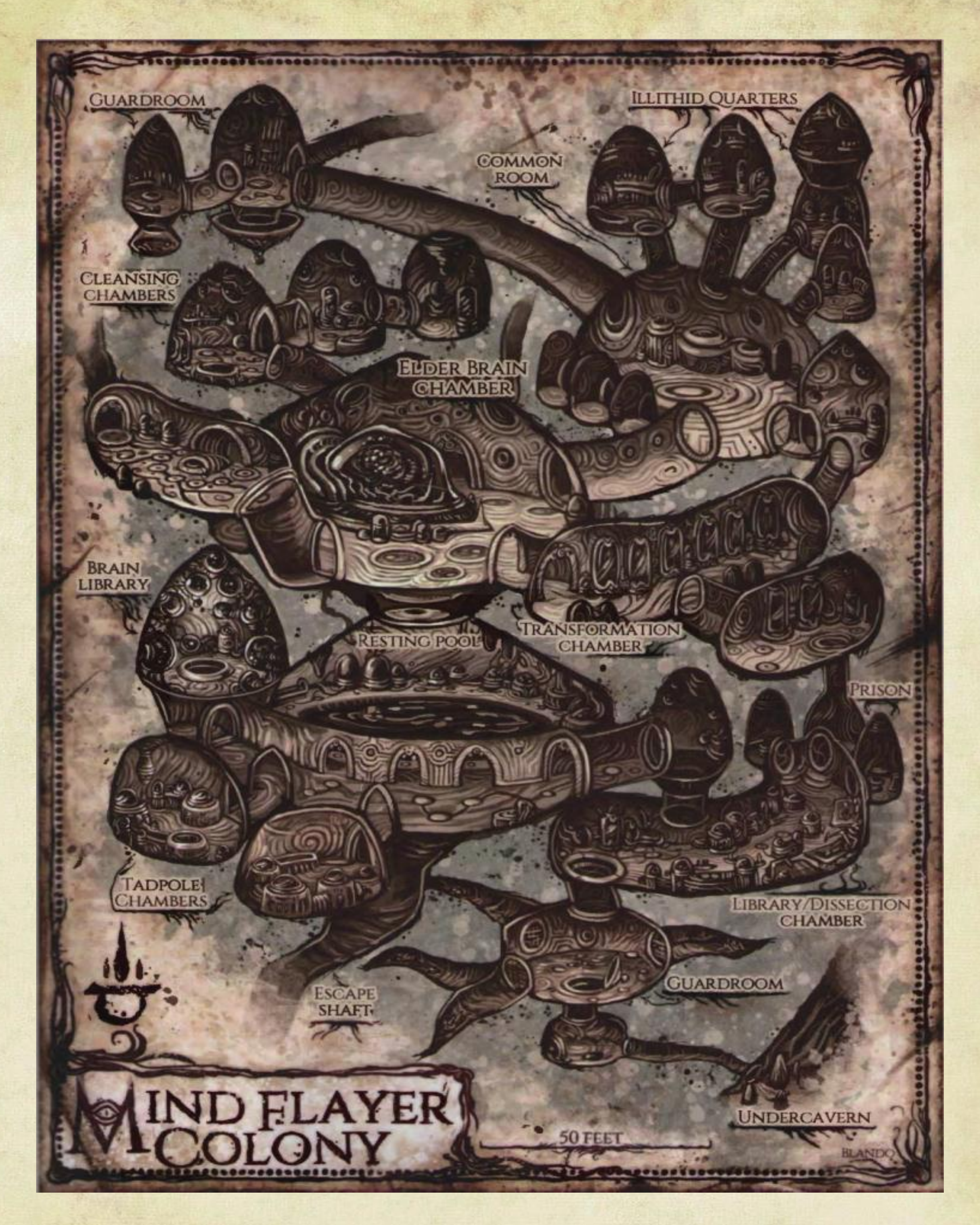
Las víctimas recién capturas son procesadas en las cámaras de purificación. U equipo es retirado y destruido o mantenido si es de interés, su cabello afeitado para impedir parásitos y las víctimas enfermas son eliminadas.

Sala Común

La sala común de la guarida sirve como lugar de reunión para los esclavos mentales de la colonia. Se´gun completan sus tareas, vienen aquí para descansar, comer y esperar nuevas órdens. Cualquier desuellamentes que necesite ayuda puede visitar esta sala para obtener la ayuda pesada necesaria. En caso de un ataque, los esclavos mentales se reúnen aquí para armarse y prepararse para la batalla

Poza de Descanso del Cerebro Anciano

Normalmente localizada en un lugar central, la poza de descanso de la guarida es donde el cerebro anciano pasa su corte desde su poza de salmuera, protegido por una casi impenetrable capa de una sustancia aprecida al cristal que bloquéa todos los ataques excepto los psiónicos. El cerebro anciano se relaja aquí, y con frecuencia reúne a los miembros de la colonia para debatir sobre cuestiones filosóficas y la naturaleza de los planos. El cerebro anciano de esta colonia en particular es algo despótico y se sabe que ha destruido a illithids que lo han superado durante sus discusiones.



Guardroom
Illithid Quarters
Common Room
Cleansing Chambers
Elder Brain Chamber
Brain Library
Resting Pool
Transformation Chamber
Prison
Tadpole Chambers
Library/Dissection Chamber
Guardroom
Escape Shaft
Undercavern
Mind Flayer Colony
50 Feet
Blando

Salas de Guardia
Las cámaras en el perímetor de la guarida están continamente ocupadas por esclavos mentales fuertemente armadis, constructos y otros vigías. Los ocupantes de estas habitaciones atacan a los extraños nada más verlos y hacen sonar la alarma. Cualquier entrada a una guarida están siempre oculta por una puerta secreta, una ilusión u otra barrera.

Aposentos de los Illithid
Cada miembro de la colonia reclama una única sala o pequeña série de habitaciones para su y usa el espacio para sus propias investigaciones. Los aposentos de un illithid en parituclar podrían contener instrumentos musicales y esclavos mentales de melodiosa viz; otro podría tener jaulas con especímenes contaminados con una variedad de enfermedades que los desuellamentes estén estudiando.

Biblioteca (y Sala de Disecciones)
La biblioteca en una guarida de desuellamentes no es una colección de libros, sino un despliegue de órganos todavía vivos mantenidos en el mismo fluido que mantiene a los cerebros con vida.Los desuellamentes estudian los órganos para refinar sus experimentos. Los experimentos fallidos de la cámara de transformación al final son traídos aquí para que sus órganos puedan ser añadidos a la colección de la biblioteca.

Prisión
Los resultados de experimentos fallidos de la cámara de transformación son arrojados dentro de jaulas y celdas en la prisión, para impedir que lleguen a cualquier otro lugar de la guarida. Al final son procesads en la cercana biblioteca.

Cámaras de los Renacuajos
El cerebro anciano dicta que las poblacionesde renacuajos sean mantenidas en pequeñas pozas, bajo vigilancia. Si la poza de salmuera fuera destruida en un ataque, estos renacuajos tendrían mayores posibilidades de supervivencia.

Cámara de Transformación
La cámara de transformación contiene un número de pequeñas celdas. Los sujetos de experimentos prometedores son mantenidos aquí, bombardeados con energía psiónica con el objeto de deformar su desarrollo físico. La mayor parte de las criaturas que son sometidas a este proceso caban como engendros deformados y retorcidos, pero unos cuantos emergen más fuertes y resistentes que antes.

Nautiloides
Los desuellamentes empléan extraños navíos voladores llamados nautiloides. Capaces de moverse a través del plano Astral, los nautiloides también pueden transportar a los desuellamentes entre los varios mundos del Plano Material.

Un nautiloide parece cuna enorme concha en espiral equipada con un puente exterior y una gran masa de tentáculos de aspecto gomoso. Hace eras, cuando los desuellamentes podrían volar entre los mundos del Plano Material sin resistencia alguna, iusaban los tentáculos del nautiloide para registrar la supericie en busca de criaturas interesantes para llevarse de vuelta casa con el objeto de estudiarlas o devorarlas.

El rasgo más notable de un nautiloide es su capacidad de moverse directamente de un mundo a otro dentro del Plano Materail. Normalmente, los viajeros deben aventurarse hasta Sigil, una ciudad en los Planos Exteriores, y encontrar un portal que les lleve al mundo específico que buscan. Pero los desuellamentes pueden usar los nautiloides para moverse entre los mundos sin pasar por sigil. Con estos medios, han sido capaces de extenderse hasta casi cualquier esquina del multiverso. En la actualidad, avistar un nautiloide es un suceso increíblemente raro. Una colonia en posesión de uno se tma muchas molestias en mantenerlo escondido, despengando hacia los cielos solo cuando es necesario. Los rumores de que se ha visto un nautiloide navegando por los cielos viaja rápidamente en casi todos los mundos y es probable que atraiga la atención de vengativos githyanki y githzerai. Una partida de caza gith cuenta a un nautiloide como el mayor de los premios que puede reclamar, incluso por encima de la destrucción de un cerebro anciano. Los illithids han perdido el secreto de fabricar nautiloides, lo que significa que la pérdida de cualquier navío los lleva un paso más a hacia quedar atrapados en el Plano Material.

Usos Ofensivos y Defensivos
Una colonia que tiene acceso a un nautiloide lo usa como arma solo raras veces, quizás como la fase final de un plan para subvertir, destruir o controlar a un enemigo. Los nautiloides se muven en silecio y son casi imposibles de detectar en la oscuridad. Un ataque repentino, con el navío descargando desuellamentes y esclavos mentales para finalizar el asalto después de que aterrice, puede dejar en ruinas un asentamiento enemigo en una única noche.

La mayor parte de colonias que poseen un nautiloide lo reservan como vehículo de huída de emergencia. Si se ven asediados por atacantes, los illithids supervivientes y el cerebro anciano se meten en el navío y parten inmediatamente hacia otro mundo, dejando atrás a sus enemigos.

Guaridas Móviles
Unos cuantos nautiloides son lo suficientemente grandes como para albergan a una colonia entera, sirviendo como guarida móvl. Una colonia que use un nautiloide de esta forma es much más agresiva que otras colonias, ya que puede llevar a cabo de forma efectiva ataques relámpago y abandonar un área que haya sido vaciada de victimas.

Estos inmensos navíos tienen invariablemente protecciones que les permiten sobrevivir en ambientes extremos. Por tanto, los illithids localizan sus guaridas en en las cimas de montañas, bajo la superficie del océano, o en los niveles más altos de la atemósfera, lugares donde las incursiones por parte de enemigos son casi imposibles.

Magia de los Desuellamentes
Desde su perspectiva como maestros de la energía psiónica, los desuellamentes ven la magia como una fuente de poder salvaje, impredecible y primitiva. Después de todo, algo que los simples humanoides puedan aprender debe ser ineficaz en comparación con lo que los illithids sean capaces de hacer.

BARCOS QUE NAVEGAN ENTRE LAS ESTRELLAS? LO PRÓXIMO SERÁ CONTAS HISTORIAS DE HIPOPÓTAMOS PARLANTES QUE ANDAN SOBRE DOS PIERNAS Y PORTAN PISTOLAS. TE HE PEDIDO QUE INVESTIGARAS HECHOS SOBRE OTROS MUNDOS, NO QUE TE PASARAS UNA SEMANA FUMANDO OPIO.

-ELMINSTER 

Magia Arcana

Los desuellamentes consideran la magia arcan una abominación una prima deformada de los poderes psiónicas que será erradicada cuando el imperio de los Illithids se alce de nuevo. Algunos sabios especial que esta actitud surgió entre los desuellamentes porque la magia jugó un importante papel en la rebelión de los gith.

En cualquier caso, unos cuantos desuellamentes renegados persiguen el estudio de la magia. Arcana. Usando algunos de los objetos o conjuros que descubren pueden escudar sus mentes mientas aspiran a romper el control del cerebro anciano.

Al final, un desuellamentes así separado de la colmina se dirige por el sendero hacia la transformación en liche. Al igual que el cerebro anciano ofrece la inmortalidad a sus fieles illithid, convertirse e lich asegura una vida eterna. El sentimiento de libertad que proviene de esta transformación es liberatod, pero el especot de la muerte eterna altera las acciones del desuellamentes.

Un desuellamentes no muerto es odiado y cazado por otros illithids, pero muchos son lo suficientemente poderoso por si mismos como para enfrentarse a sus atacantes. Revisa la entrada del Alhoon en el capítulo 3 de este libro para más información sobre los desuellamentes no muertos.

Magia Divina

Los illithids reconocen la existencia de entidades divinas, peor es algo inusual, excepto para un desuellamentes desviado, el adorar de forma activa a esos poderes. Dado que son capaces de viajar por los planos, los illithids no ven la otra vida y los Planos Exteriores, de la forma mítica en la que la mayoría de las otras razas lo ven. Los illithids no creen que posean almas cuyo destinio eterno será gobernado por los dioses. Por el contrario, cuando el cerebro de un desuellamentes es devuelto al cerebro anciano para ser consumidl la inteligencia de la criatura sigue viviend. Solo si el cerebro de un illithid no es recuperado tras su muerte, ser vería su conciencia abocada al olvido.

Dos entidades divinas han sido asociadas durante mucho tiempo por los estudiosos de otras razas con los desuellamentes. Estas no son deidades son veidades, sino manifestaciones de los ideales psiónicos y estados filosóficos y mentales a los que los desuellamentes adoran. Los illithids meditan ocasionalmente sobre estos ideales mientras realizan movimiento físicos que buscan ayudarles a conseguir la actitud adecuada, acciones que con frecuencia han sido malinterpretadas por los observadores como adoración.

Maanzecorian. La entidad/concepto llamada Maanzecorian personifica una comprensión completa del conocimiento. Es un estado donde las memorias, pensamiento y aptitudes son sacados de la propia mente no cada uno a la vez, sinó que todos ellos son puestos al desnudo y sacados todos a la vez.

Las memorias perfectas exhibidas por los aboleths han fascido desde hace mucho tiempo a los desuellamentes que emulan a Maanzecorian, lo que ha llevado a frecuentes conflictos entre las dos razas.

Jarras Funerarias de Cerebros

Cuando un desuellamentes muere, otros desuellantes intentan aprovechar el cerebro del illithid muerto y lo llevan a la poza de salmuera de la colonia para que el cerebro anciano lo consuma. Para este propósito, los desuellamentes fabrican en piedra carras funerarias de cerebros. Cada jarra se hace para un individuo, inscrita con Qualith e imágenes artísticas que cuentan las proezas de ese desuellamentes.

A veces la jarra funeraria de un desuellamentes es creada mucho antes de la muerte del illithid y puesta al día según pasan los años, con la jarra sirviendo como una especie de diario para aquel cuyo cerebro al fina la ocuparáa.

Después de haber sido llenada con salmuera, una jarra funeraria puede preservar incólume un cerebro durante 1d4 + 10 días.

Ilsensine. Ilsensine es un ideal filosófico más amplio que Maanzecorian, lo que ha llevaod a muchos sabios a asumir que debe ser el más importante o más poderos de los dos "dioses", Ilsensine no representa solo elm dominio de la propia mente, sinó también una unión psiónica entre el yo y el reino del conocimiento universal. Diferentes cerebros ancnianos tienen deiferentes interpretaciones de en qué consiste este estado y de como conseguirlo. Los cerebros ancianos y los illithids que se dedican a Ilsensine a veces persiguen formas para dominar a los dioses del concimiento o incluso aspiran a suplantar a esos dioses en lo que respecta al la forma de obtener el estado de completa incorporación al conocimiento universal.

Objetos Mágicos Desuellamentes

Algunas colonias de desuellamentes han desarrolado la capacidad de crear o modificar ciertos tipos de equipo, infundiéndolos de energía psiónica. Los desuellamentes crean objetos mágicos que solo ellos o sus esclavos mentales pueden usar, una sensata medidad para impedir que los enemigos puedan volver contra los desuellamentes sus propias creaciones

Filo Mental

Arma (cualquier espada), raro (requiere sintonización por parte de un individuo específico)

Los desuellamentes pueden convertir cualquier espada no mágica en un filo mental. Solo una criatura puede sintonizarse con ella: o bien un desuellamentes o uno de sus esclavos mentales. En manos de cualquier otra criatura la espada funciona como una espada normal de su tipo. En manos de su portador sintonizadoel filo mental es un arma mágica que produce 2d6 puntos extra de daño psíquico contra cualquier blanco contra el que impacte.

Armadura de Caparazón Mental

Armadura (cualquier armadura pesada), poco común (requiere sintonización por parte de un individuo específico)

Cualquier juego de armada pesada no mágico puede ser convertido por los desuellamentes en una armadura de caparazón mental. Solo una criatura puede sintonizarse con ella a la vez: o bien un desuellamentes específico o bien uno de sus esclavos mentales. Mientras es vestida por cualquier otra criatura, la armadura de caparazón mental funciona como una armadura normal de su tipo. Para su portador sintonizado, la armadura proporciona ventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma y hace a su portador inmune a la condición de asustado.

Flagelo Mental

Arma (látigo), raro (requiere sintonización por parte de un desuellamentes)

En manos de una criatura que no sea un desuellamentes, un flagelo mental funciona como un látigo normal. En manos de un illithid, este arma acaba con a voluntad de sobrevivir de una criatura al mismo tiempo que rasga su carna, produciendo 2d4 puntos extra de daño psíquico a cualquier blanco contra el que impacte. Cualquier criatura que sufra daño psíquico del flagelo mental debe superar también una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o tener desventaja en las tiradas de salvación de Inteligencia, Sabiduría y Carisma durante 1 minuto. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

Escudo de Visión Lejana

Armadura (escudo), raro

Un desuellamentes habilidoso a la hora de crear objetos mágicos crea un escudo de visión lejana cosechand el ojo de un humanoide inteligente e implantándolo mágicamente en la superficie de un escudo no mágico. El escudo pasa a ser un objeto mágico una vez el ojo es implantado, momento en el cual el desuellamentes le puede entregar el objeto a un esclavo mental o colgarlo en una pared de su guarida. Mientras el escudo esté en el mismo plano de existencia que su creado, el desuellamentes puede ver a través del ojo del escudo, el cual tiene visión en la oscuridad con un alcance de 60 pies. Mientras mira a través de este ojo mágico, el desuellamentes puede usar su acción de Estallido Mental como si estuviera de pie destrás del escudo. Si un escudo de visión lejana es destruido, el desuellamentes que lo creó queda cegado durante 2d12 hours.

Mejoras Físicas de los Desuellamentes

Algunas colonias de desuellamentes mejoran a sus esclavos mentales con equipo no mágico para hacerlos más efectivos en sus tareas como guardianes de la guarida y guardaespaldas. Dos ejemplos de mejoras físicas de los desuellamentes aparecen mostrados aquí.

Garras Lacerantes

Los illithids no siempre proporcionan a sus esclavos mentales armas normales como espadas o hachas. A veces mejoran las capacidades naturales de los esclavos mentales dándoles una nueva anatomía.

Las garras lacerantes toman la forma de dedos artculados que se extienden hasta convertirse en largos filos metálicos. Las garras están fijadas a los huesos y músculos de los brazos de la criatura y no pueden ser retiradas sinó es amputándolas quirúrgicamente.

Cada juego de garras lacerantes está diseñado para una criatura específica y no puede ser usado nor ninguna otra. Una criatura equipada con garras lacerantes puede usar su acción para realizar un ataque de arma cuerpo a cuerpo con las garras. Las garras producen daño cortante dependiendo del tamaño de la criatura: Pequeño, ld8; Mediano, ldl0; Grande, ld12; o Enormale, 2d8.

La criatura añade su bono de pericia y modificador de fuerza a cualquier tirada de ataque realizada con las garras y su modificador de Fuerza a las tiradas de daño cuando impacta sobre un blanco con las garras. Las criaturas de tamaño Diminuto y Gargantuesco no pueden ser equipadas con garras lacerantes.

Manto de Supervivencia

Esta mejora físcia parecida a un caparazón encapsula parte de los hombros, cuello y pecho del portador. Un mando de supervivencia es equivalente a una armadura de semiplacas no mágica y toma la misma cantidad de tiempo el ponérselo. No puede ser llevado con otros tipos de armadura.

Una criatura que porte un manto de supervivencia puede respirar normalmente en cualquier ambiente (incluyendo el vacio) y tiene ventaja en las tiradas de salvación contra gases nocivos (como los creados por un conjuro de *nube asesina*, *nube apestosa*, venenos inhalados o el arma de aliento de algunos dragones).

Tesoro

Los desuellamentes no acaparan monedas, gemas, joyería u otros tipos de tesoro. Sin embargo, una colonia obsesionada con el estudio de la biología podrían considerar u nuevo especímen extraño como un ran hallazgo, especialmente una criatura viva. Una preocupada con mejorar sus armas de guerra podría buscar nuevo equipo, armas y armaduras que pudiera usar.

Una colonia que recoja piezas de oro o gemas podría hacerlo no para hacerse rica, sino para contaminarlas con un efecto psíquico que quisiera extender por el mundo dela superficie.

Los aventureros motivados por el prospecto de una vasta riqueza harían mejor evitando las colonias desuellamentes. Aunque los illithids son malvados, y derrotarlos hace del mudno un lugar mejor, no acumulan riqueza material de la misma forma que otras criaturas poderosas. Debido a su desdén por los poderes arcanos y divinos, desechan los objetos mágicos como baratijas sin valor, a no ser que por alguna razón le séan útiles a la colonia. Un desuellamentes podría ignorar una bolsa de diamentes que le sea ofrecida como soborno, pero podría escucharo una proposición si la otra criatura le ofrece noticias de una nueva técnica de construcción desarrolada por los enanos de un reino muy lejano.

Los desuellamentes saben que los humanos, orcos y otras criaturas primitivas adoran las baratijas brillantes y los objetos misteriosos. Podrían usar los objetos con los que se encuentren de la misma forma que un cazador de ratas usa un trozo de queso para atraer a sus presas para que estas caigan dentro de una trampa.

Gigantes: Los que Sacuden el Mundo

Las saga de la raza de los gigantes comenzó en el albor del mundo. Los elfos todavía no habían puesto sus ligeros pies fuera de los reinos feéricos cuando el tronar de los pasos de los gigantes sacudía el mundo hasta los huesos, e incluso los dragones no eran conscientes del poder y la gloria que alcanzarían.

Los registros de esas tempranas eras ha se habían desvanecido en la niebla de las leyendas para el momento en el que la humanidad entró en escena. Ahora, ni siquiera los gigantes conocen la verdad al completo de sus orígenes.

Todo lo que los gigantes y sus parientes conocen con seguridad es que están emparentados entre si. Los humanoides como los elfos, humanos y enanos son más parecidos en forma y tamaño que los diferentes gigantes lo son entre si, pero esas distintas razas no comparten una herencia común. Por el contrario, cada gigante verdadero puede trazar sus ancestros hasta Annam el padre de todo. La mayor parte de los gigantes cree que Annam tomó un cierto número de consortes además de a su mujer, Iathea, lo que

explica´rian la gran variedad en apariencia y capacidades entre los diferentes tipos de razas gigantes.

Los gigantes y sus parientes se encuentran entre las criaturas más temibles del mundo, literalmente descollando sobre las demás razas más jóvenes que atestan el mundo. Y sin embargo, en la actualidad, la mayor parte de los gigantes viven en aislamientos o lugares recónidos, sin exhibir nada de la grandeza y poder colectivos de sus ancestros.

Primeras Impresiones

Encontrarse a un gigante puede ser una experiencia desorientadora y abrumadora. Primero viene un temblor rítmico, más sentido que escuchado, que poco a poco se reconoce como el sonido de unas pisadas: un gigante está cerca! Las piedras sueltas vibran y sea caen rodando por las faldas de las colinas. Los árboles se inclinan, luego se doblan hacia un lado y un coloso emerge. ¿Cómo podría algo ser tan grande? Es un truco de la perspectiva?

Cuando los gigantes aparecen por primera vez ante una banda de aventureros, demuestran cualidades que hacen que sea un espectáculo el contemplarlos:

Los Gigantes son Enormes. La mayor parte de los gigantes pueden mirar fácilmente por la ventana de un segundo piso. Los más grandes tendrían que inclinarse para poder mirar a ese nivel. El martillo de metal de un gigante podría servirle como yunque a un herrero humano y pesar más que una mesa de banquetes.

Los Gigantes son Pesados. Si un gigante se sienta en una carromato, es probable que sus ruedas y ejes se partan como si fueran ramitas. Un gigante puede destrozar una casa o hundir un barco simplemente moviendo su peso sin tener cuidado. Un buey que se acerque demasiado a un gigante dormido podría acabar inmovilizado o aplastado si el gigante se da de repente la vuelta.

Los Gigantes son Ruidosos. Los sonidos de pasos de los gigantes pueden al principio ser confundidos con truenos, cinluso en días tranquilos. Los sonidos de un gigante golpeando su arma contra su escudo y gritando un desafío contra sus enemigos pueden llegar a ser tan estridentes como para hacer que los platos se caigan de una estantería y que las puertas vibren dentro de sus marcos.

Los Gigantes son Fuertes. Un caballo de guerra cargando al galope, capaz de atravesar una línea de guerreros humanos simplemente rebotaría contra la masa de un gigante. Un gigante podría darle a una patada a un carro con tanta fuerza como para enviarlo contra una casa atravesando las paredes, la clava de un gigante, del tamaño de un árbol si es que en realidad no es un árbol arrancado de cualgo, podría derribar esa misma casa de un solo golpe.

Hijos del Padre de Todo

En una era antes de los humanos y los elfos, cuando todos los dragones era jóvenes, Annam el Padre de Todo puso en el mundo a los primeros gigantes. Estos gigantes eran reflejos de su progenie divina y también hijos del mundo, dados a lud de la médula de las montañas, el cálida sangre de los volvanos y el aliento de los huracanas.

Annam concibió a los gigantes para que fueran amos del mundo. Les dio una gran altura para que pudieran mirar hacia abajo a aquellos sobre los que reinaban. Creó una jerarquía para sus hijos, el Ordning, de tal forma que todos supieran sue status con respect a los demás y y supieran quíe de entre ellos estaba más cerca del Padre de Todo.

Unidos con un propósito, los hijos de Annam construyeron Ostoria, el fabuloso imperio de los gigantes, en donde vivieron de acuerdo con el Ordning. Comandaron sobre los océanos desde frotalezas subacuáticas y controlaron la tierras desde castillos en el cielo. Los gigantes de las nubes construían inmensas ciudades flotantes y servían a los gigantes de las tormentas como su fuerte mano derecha.

Los gigantes de piedra y los de fuego se asentaron en las cimas de las montañas y en las cavernas bajo ellas, donde tallaron y forjaron las más grandes obras de arte y artesanía de los gigantes. Los gigantes de la escarcha defendían Ostoria con el poder de sus brazos, no solo en los gélidos picos y glaciares, sino en todas las fronteras. Los gigantes de las colinas se extedieron por todas las demás tierras, subyugando a las criaturas menores mediante la fuerza bruta.

El Principio del Fin

Como se ha relatado, el imperio de Ostoria domino el mundo durante cuator milenios antes de que su declive viniera en forma de una Guerra genocida contra los dragones que llegó a ser conocida como la Guerra de los Mil Años.

Los dragones habían vivio dentro y en los alrededores de Otoria en una paz relative desde la fundación del imperio. Los colictos entre los dragones y los gigantes en aquellos días eran asuntos personajes, no tribales o regionales, y normalmente estaban motivados por derechos de posesión o territorios de caza. Las diferencias eran arregladas mediante luchas individuales de fuerza, astucia o habilidad. Esta situación persisitió durante generaciones, hasta que el dragón rojo Garyx inflamó la avaricia y envidia de sus seguidores y estos, en respuesta, se alzaron contra los gigantes.

Al menos, esto es lo que la mayoría de los gigantes creen que paso. En realidad nadie sabe ya qué es lo que inició al guerra.

Pero una vez la lucha comenzó, la larga paz entre los gigantes y los dragones se desmoronó por todos lados.

Los enemigos se lanzaran a por los demás en todas partes de Ostoria. No había frentes de batalla o refugios seguros, solo incontables escaramuzas, asedios y atrocidades cometidas contra gigantes y dragones por igual. Al final, nadie quedó vivo en ninguno de los bandos. La edad y la burtalidad los habían reclamado a todos, y los escasos gigantes y dragones que quedaban con vida habían pasados en guerra toda su existencia.

En verdad, la Guerra de los mil años no terminó, sinó que se acabó por desgaste y cansancio.

Ostoria y Otros Mundos

La historia de Ostoria está exraida de los Reinos Olvidados.

Pienesa en ella como un buen ejemplo de como los gigantes se desarrollaron en muchos mundos, ya que captura su auge y caída de la preeminencia en una forma que es icónica para muchos escenarios de campaña de D&&.

En tu propio mundo, puedes reemplazar Ostoria con otro imperio de los gigantes o adaltar a tu propio historia del origen de la raza de los gigantes.

Voninheim: La Capital Perdida

Voninheim ("El Hogar de los Titanes " en el lenguaje de los gigantes) se alzó como capital de Ostoria durante milenios. Era una impresionante estructura de hierro y piedra, levantada tanto por magia como por manos mortales. Algunos atribuyen su construcción a alguno de los hijos de Annam, arguyendo que incluso los gigantes no podrían haber erigidos unos edificios tan monumentales. El palacio se levantaba firme e imponente mientras glaciares que podían aplastar montañas lo invadieron y fluyeron a su alrededor, hasta que solo su capiteles de hierro sobresalían por encima del hielo como grandes colmillos grises.

Al final, el incamnsable hielo la cubrió completamente y Voninheim fue abandonada. Muchos gigantes buscan edescubrir su localización: algunos esperan recapturar la gloria perdida de Ostoria, pero otros buscan reclamar las poderosas armas de leyenda de las cuales se dice que yacen enterradas en sus helados salones.

Pero los gigantes recuerda. Su imperio y propósito unificado hace mucho que desaparecieron , pero el ansia de una vuelta a la grandeza que una vez tuvieron es algo que arde en la memoria de todos ellos.

El reino que aún podia ser llamado Ostoria sobrevivía solo en el lejano Norte. Unos cuantos puestos avanzandos y reinos fragmentados, como el de Helligheim de los gigantes de Fuego y Nedeheim, de los gigantes de piedra, se aferraron a la vida en profundas cavernas y valles ocultos. En los milenios sigueitnes, incluso esos lugares cayeron y lo que quedaba de Ostoria se quedó desierto, envuelto en una capa de hielo tan gruesa como una montaña.

Desde aquel entonces, muchas de las razas pequeñas han obtenido la grandeza y los gigantes han caído en la oscuridad. Pocas muestras del otrora gran imperio de los gigantes han sobrevivido al inclemente paso de los años.

La Progenie de Annam: El Panteón de los Gigantes

Cuando Ostoria cayó, Annam desheredó a sus hijos, jurando jamar mirar a los gigantes hasta que devolvieran Ostoria a su Antigua preeminencia y reclamaran sus legítimas posiciones como gobernantes del mundo. Los gigantes, por lo tanto, no rezan a Annam, el cual rehusa escucharlos. Por el contrario, reverencias a sus hijos divinos, así como a un puñado de deidades héroe y villanos de naturaleza divina que son miembros menores del panteón.

Destacando entre los dioses de los gigantes están los seis hijos de Annam. Los hermanos son Stronmaus (campeón y favorite de los gigantes de las tormentas), Memnor (gigantes de las nubes), Surtur (gigantes de fuegoi), Thrym (gigantes de la escarcha), Skoraeus Huesospétreos (gigantes de piedra), y Grolantor (gigantes de las colinas).

Aunque cada uno de los hijos de Annam es reverenciados normalmente por los gigantes de un tipo, ellos, al igual que Annam, no son racialmente distintos. Stronmaus, por ejemplo, no parece un gigante de las tormentas, aunque generalmente es mostrado como uno en los grabados y otras formas de arte.

Al igual que Annam y cada uno de sus hermanos, Stronmaus es un ser divino único sin equivalentes mortales.

Su temperamente e intereses son similares a los de los gigantes de las tormentas, por lo que la mayor parte de sus seguidores son de ese tipo. De igual forma se puede hablar acerca de los otros cinco hermanos. La mayor parte de los gigantes de las nubes reverenciam a memnor, por ejemplo, pero muchos lo rechazan por su duplicidad y veneran por el contrario a Stronmaus. Un gigante de las tormentas que viva entre ventiscas e Icebergs en los lejanos mares del norte podría honrar a Thrym en lugar de a Stronmaus.

Los gigantes que han cedido a la esperanza de salir de las ataduras del Ordning a veces adoran a Vaprak el Destructor, el cual es reconocido tanto por los gigantes como padre de los trolls y los ogros.

Los gigantes no adoran unicamente a deidades masculinas.

La esposa de Annam, Hiatea la cazadora y guardiana del hogar, Iallanis, la diosa del Amor y la Paz, y Diancastra, una impetuosa y arrogante embaucadora, tienen un número sustancial de seguidores. Al igual que los humanos, los gigantes pueden incluso caer presa de cultos demoníacos, en los que se reverencia a Señores Demoníacos como Baphomet or Kostchtchie. Adorar a esas entidades, o a cualquier deidad que no sea de los gigantes, es un gran pecado contra el ordning. Ser descubierto significa ser exiliado de familia y clan.

La Lengua de los Gigantes

El lenguaje que los gigantes comparten es uno de los escasos restos de su otrora gran imperio. A lo largo del tiempo se ha fragmentado en ,uchos dialectos, y cada tipo tiene su acento distintivo, pero en general los gigantes de diferentes tipos pueden entenderse los unos a los otros.

Cualquier no gigante que aprenda el lenguaje de los gigantes puede covnersar con todos los tipos de gigantes, pero los gigantes tienen a veces problemas para escuchas las flojas voces de las criaturas de tamaño humano, y algunos sonidos vocálicos emitidos por los gigantes son casi imposibles de reproducir por cualquier criatura que no tenga pulmones tan grandes como barriles de cerveza.

Maat y Maug

Dos palabras tiene un significado especial en la lengua de los Gigantes y en la forma de ver el mundo que tienen estos. Ninguna de las dos puede traducirse literalmente al Común o a cualquier otro lenguaje ya que sus definiciones engloban varios conceptos.

Maat (pronunciada mott) es el término que los gigantes usan para describer idéas, comportamientos, criaturas y objetos que consideran buenos, sagrados, honorables o deseables. Maug (pronunciada mog) es el término opuesto, personificando lo que otras lenguajes consideran malvado, impío, deshonroso o indeseable.

De los gigantes a nivel individual no se piensa como Maat o magu por los suyos. Lo que importa no es la filosofía personal de un gigante, sinó sue status dentro del ordning, el cual se ve influenciado no solo por su comportamiento y actitud, sinó también por una variedad de otros factores. Cada individuo comente actos maat y maug, yu sube o baja dentro del ordning en consecuencia. Un gigante no es juzgado por los demás en base a si lo que hizo es bieneo o malvado en forma inherente, sino en base a si sus acciones mejoraron o empobrecieron las cualidades que los gigantes admiran “la idea de ser un gigante” si se prefiere, tanto en ellos mismos como en sus clanes.

Un gigante de las tormentas, por ejemplo, podría ver las incursionesde los gigantes de las Colinas como desagradables pero no maug, porque el salir de incursión es un rasgo innato de los gigantes de las colinas. Sin embargo, si esos mismos gigantes

adoraran a Yeenoghu, ese acto representaría un flagrante atentado contra las tradiciones del ordning. Los gigantes de las colinas que escogieran ese camino se harían a si mismos maug

De buenas a primeras los no gigantes son considerados maug y debe probar que son Maat antes de ganarse el respeto de un gigante.

Runas y Tallas de Historias

Para gran parte de su comunicación escrita, los gigantes usan una version modificada de las letras rúnicas reclamadas por los enanos como propias. Este alfabeto es hoy ampliamente usado, incluidos muchos enemigos tradicionales de los enanos como orcos, gigantes y goblins. Los gigantes vinieron primero al mundo y por tanto su autoridad como creadoresn de esta escritura es un hecho que los gigantes dan por sentado pero que hoy acaloradamente discutido por los enanos.

Muchos gigantes son analfabetos, o casi, en particular los gigantes de las Colinas, escarcha y hielo, los cuales ponen escaso valor en el aprendizaje. En lugar de escribir historias escritas con palabras, normalmente las cuenta con pictogramas grabados en madera, hielo, piedra o incluso tierra en el caso de los gigantes de las colinas.

Estos “grabados de historias” relatan leyendas o las historias de los eventos o reunions más importantes, en forma de pinturas rupestres muy sofisticadas. A veces empléan aspectos de leyendas acerca del panteón de los gigantes. Por ejemplo, a cabeza o rostro de Memnor flotando sobre los hombres de otro gigante indica que ese gigante era mentiroso o traicionero, una representación de iallanis siendo apuñalada por la espalda muestra una traición de amor.

Esos símbolos y alegorías visuales son bien comprendidas por los gigantes, pero pueden ser indescifrables para los que las contemples que no estén bien versados en la mitología de los gigantes. La mayor parte de los no gigantes las encuentran tan indescifrables como la poesía élfica lo es para los gigantes.

Los Gigantes y la Magia

Los gigantes tienen una relación paradójica con la magia. Los más abiertamente mágicos son los gigantes de las nubes, seguidos de cerca por los gigantes de las tormentas. Ambos tepos tienen una habilidad innata para usar algunas formas de magia relacionadas con el aire, el clima y la gravedad. Muy pocos gigantes, sin embargo, estudia la magia de la forma en la que los hacen los enanos, los elfos y los humanos. La educación arcana en si misma no es reconocida por el ordning; no es maug, pero tampoco es exactamente maat. Dominar los secretos de la magia, sin embargo, demanda un grado de devoción que le llevaría a los gigantes lejos de perseguir otras tareas que son apreciadas por el ordning. Como consecuencia es un sendero que rara vez es escogido.

La única excepción es la magia rúnica. Los gigantes de piedra son grandes practicantes de la talla de runas, tanto por la habilidad artística requerida, así como por el ambiente en el que viven, perfecto para su uso.

Al menos unos cuantos skiltgravr ("tallistas de runas ") pueden ser encontrados entre cualquier tipo de gigantes, incluso los escasamente inteligentes gigantes de las colinas los cuales tallan a golpes enormes marcas en las laderas de las colinas o las cortan en sus propias carnes.

Frases Representativas en Gigante

Cual es tu tribu y rango? *Wo dun stomm rad?*
Quíen es tu lider? *Wer dun foru?*
Te maestro mis respetos. *Arn du paart.*
Quíen va? *Wer ftrs dir?*
A donde vas?? *Wie fem du?*
Mi nombres es Viento Rojo de los Mil Males. *Rodvind Tusenmaug er meg nom.*
Atacad a nuestros enemigos! *Anfol su uvenir!*
Llevadme ante vuestro rey. *Fang meg zo dun kong.*

Un Glosario de Palabras en Gigante

arriba-*opp*	**honor-*rang***
armadura-*harbunad*	**humano-*van***
batalla-*slag*	**intruso-*ubuden***
blanco-*kvit*	**luz-*stig***
bueno/sagrado/honorable-*maat*	**madre-*hild***
carne-*kjott*	**malvado/impío/deshonroso-*maug***
caudillo-*forer*	**muerte-*dod***
dientes-*tenner*	**negro-*sort***
elfo-*alv*	**oro-*gil***
enano-*dwerg*	**peligro-*fare***
enemigo-*uven*	**rey-*kong***
escudo-*skold*	**plata-*solv***
flecha-*pit*	**rojo-*rod***
fortaleza-*Jesting*	**saludos-*helsingen* (*hels*)**
gigante de las colinas-*haugjotun*	**templo-*bapart***
gigante de la escarcha – *isejotun*	**tribu-*stomm***
gigante de fuego-*ildjotun*	**blanco-*kvit***
gigante de las nubes-*skyejotun*	**vaca-*kue***
gigante de piedra-*steinjotun*	**valentía-*prakt***
gigante de las tormentas-*uvarjotun*	**viaje-*ferd***
guerrero-*krigga*	**viento-*vind***
hogar-*heim*	

Crear esta forma de magia es terriblemente lento.

Imaginaos un mago que cree un pergamino y que deseche lo prácticos que son papiro y tinta en favor de una piedra y un cincel, glaciar y hacha o hierro y forja.

Tallar una runa en un objeto lo imbuye de poder. Al igual que cualquier otro objeto mágico, puede ser usado para activar uno o más objetos mágicos. Una runa mágica también puede ser inscrita sobre una superficie para crear efectos similares a los de un conjuro de *glifo custodio* o símbolo.

La propia runa determina que tipo de magia albergará el objeto o superficie. Por ejemplo, una runa de la tormenta tallada en una piedra podría permitir al poseedor de la piedra controlar el clima. La misma runa tallada en una puerta u objeto permitiría producir daño de tureno a cualquiera que la abriera.

La Bolsa de un Gigante

Un gigante que se desplaza siempre porta un saco cargado al hombre. El principal propósito de la bolsa de un gigante es el de llevar comida. Con unos estómagos tan grandes a los que alimentar (particularmente en el caso de los gigantes de las colinas), no es una buena idea para un gigante es viajar sin una fuente de alimento.

Los gigantes también llevan rocas en sus sacos: unas cuantas para luchar, unas cuantas para cazar y una o dos especiales para juegos. Aparte de esto, una bolsa podría contener cualquier cosa: herramientas, recuerdos, objetos con los que comerciar, o meramente cursiosiades que el gigante lleva consigo. Algunos contenidos posibles incluye:

- Un cerdo vivo
- Tres pieles de oso
- Una espada larga envuelta en una capa manchada de sangre (usada como cuchillo)
- Un barril de cerveza
- Un mediano en una jaula (para diversión)
- Un cofre lleno de objetos de cristal rotos
- La mochila de un humano llena de monedas
- El cráneo de un oso lechuza
- Un hatillo grande de madera seca atado con hiedra
- Un tapiz que una vez fue fino que ahora está hecho jirones por haber sido usado como toalla
- Cuatro ruedas de carro intactas en su mayo parte
- Una lápida de piedra (para hacerla rebotar sobre el agua)

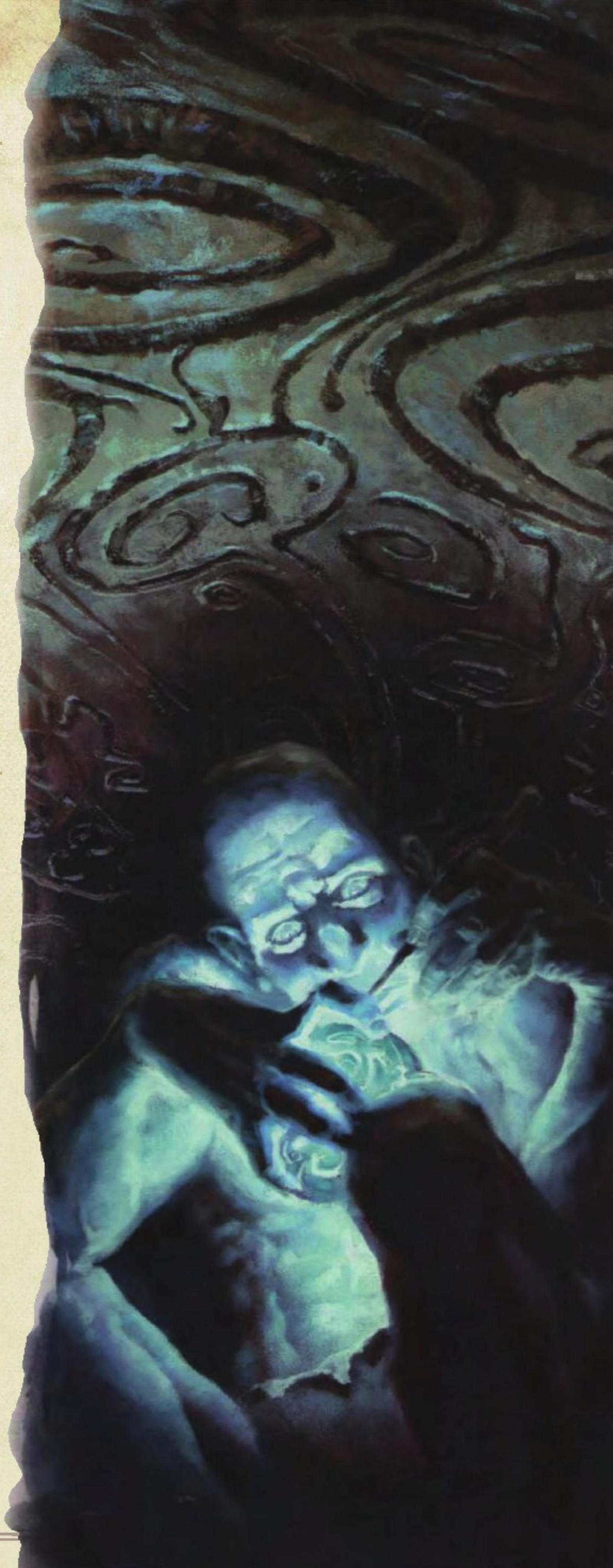
Campeones de Lanzar Rocas

Los gigants tiene una reputación bien merecida de ser armas de asedio andantes, todos ellos pueden lanzar rocas con gran precisión a grandes distancias. El lanzamiento de rocas, para la guerra, la caza y el deporte, es una tradición que data los antiguos tiempos de los gigantes. Otras razas desarrollaron la honda, el atltal (para aumentar el alcance de las lanzas) o el arco para mejorar de forma artificial la fuerza y el alcance de sus ataques a distancia, pero los gigantes nunca vieron la necesidad de una ayuda mecánica.

Incluso en los lugares donde los gigantes han adoptado los arcos y las jabalinas para su uso en combate, nunca han abandonado la directa estrategia de coger una roca y echarla a volar. Pocos actividades, de hecho, parecen proporcionarles tanta satisfacción como el simple acto de lanzar rocas.

La mayor parte de los juegos a los que los gigantes juegan, requieren de lanzar rocas de tal forma que afinan sus habilidades para ka caza y la guerra.

Una de las competiciones más populares, especialmente entre los gigantes de fuego, no consiste en nada mas que pasar turnos intentando derribarse los unos a los otros lanzándose rocas. Los gigantes de escarcha construyen blancos con hjielo y nieve y compiten por ver quíen derriba más con un solo lanzamiento. Un juego en pareja muy popular comienza con el desafiante lanzando una roca tan lejos comoo pueda. El gigante desafiado tiene que ir a donde cayera la piedra y lanzársela de vuelta al desafiante. Un desafiante que es más fuerte gana, dado que el tiro de vuelta se quedará corto, pero un gigante que se enfrente a un mejor lanzador perderá yéndose a curarse las heridas, como lección de que la arrogancia tiene un precio.





En combate contra criaturas pequeñas, los gigantes usan rocas que quepan en una mano. Cuando los gigantes luchas contra criaturas enormes, (como los dragones) o contra blancos enormes (como castillos), prefieren lanzar piedras tan grandes que incluso un gigante tenga que usar los dos brazos para levantarlas y lanzarlas. Los gigantes pueden lanzar con igual precisión con ambos brazos o con solo uno, un acto que la mayor parte de humanos encontraría imposible. Sin embargo, estos ataques son solo efectivos a corta distancia, por obvias razones.

Cuando cazan lanzando rocas, los gigantes usan rocas más pequeñas, del tamaño aproximado de una cabeza humana, que pueden matar a un alce o a un oso sin reducirlo a pulpa.

Como Derrotar a un Gigante

Una fuerza alianza con gigantes, o peor, una fuerza constituida por gigantes, es uno de los oponentes más temibles en el campo de batalla. Estos gigantes pueden lanzar una lluvia de rocas sobre un enemigo desde una distancia donde solo habilidosos arqueros, armas èsadas de asedio o lanzadores de conjuros pueden devolverles el fuego.A primera vista, podría parecer que un mago potente podría ser el major asesino de gigantes, pero pocos lanzadores de conjuros pueden enfrentarse contra un gigante en combate directo. Uno podría hacer daño a un gigante, pero las probabilidades son que este sobreviva al uno o dos conjuros que den tiempo a lanzar antes de que una roca bien colocada o el barrido de una enorme clava aplasten a la amenaza.

Entre aquellos con experiencia enfrentándos ea gigante, los enanos han desarrollado las tácticas más efectivas.

Para derrotar a un gigante los enanos se basan en precisas y prolongadas andanadas en masa (prefiriendo las ballestas pesadas para ello), caballería rápida que puede forzar al gigante a una posición desventajosa, o tropas fanáticas armadas con armas de asta, cuerdas y ganchos de escalada. Si un gigante puede ser derribado, o hacer que caiga, preferiblemente boca abajo, para que sea menos capaz de defenderse, enredado con cuerdas y neutralizado.

En el otro lado del campo de batalla, los gigantes comprenden que los oponentes más pequeños intentarán atacar sus piernas y abdómenes. Por tando, cuando luchan contra oponentes de tamaño humano visten pesadas botas, grebas, coquilleras acorazadas y amplias y peasadas pieles o cinturones de metal pàra proteger el abdomen. Incluso los salvajes gigantes de las colinas arrancan gruesas cortezas de árboles y se las atan alrededor de sus piernas y cuelgan ramas y piedras de sus cinturones para protegerse.

Viviendo la Vida de un Gigante

Los gigantes son excepcionalmente longevos en comparación con un humano, pero no son inmortales. Una muerte pacífica a una edad avanzada es un suceso comun entre los gigantes de las nubes y de las tormentas, y no es inusual entre los gigantes de piedra y de fuego. Es la excepción entre los gigantes de las Colinas y los de la escarcha, la mayor parte de los cuales muere de forma violetna en luchas contra los humanos, dragones, otros monstrous o entre ellos mismos.Los gigantes viven a un ritmo más lento que los humanos. En el espacio de cuatro latidos de corazón de un humano, el corazón de un gigante late solo una vez. Las madres gigantes se quedan con sus niños mucho más tiempo que las madres humanas, y los niños gigantes llegan a la edad adulta de forma más lenta. Las familias de los gigantes son pequeñas ya que una pareja rara vez tiene mas que unos pocos hijos, y muchas no llegan a tenerlos.

Las longevidades de los varios tipos de gigantes son generalmente crecientes en base a su lugar en el ordning.

Los gigantes de estatus más bajo con las esperanzas de vida más cortas, y los más nobles con las más largas. Los gigantes de piedra son la excepción. Debido a sus largas esperanzas de vida, a pesar de su bajo estatus en el ordning, los demás gigantes consideran a los gigantes de piedra los más sabios de entre ellos, al igual que Skoraeus Huesospétreos es a veces visto como en el más sabio entre los dioses.

Esperanza de Vida de los Gigantes

Tipo de Gigante	Esperanza de Vida
De las Colinas	200 años
De la Escarcha	250 años
Del Fuego	350 años
De las Nubes	400 años
De las Tormentas	600 años
De Piedra	800 años

Interpretando a un Gigante

Darle a un gigante un rasgo de personalidad, un ideal, un vínculo y una tara ayuda a crear un PNJ más vibrante. También puedes darle un trasfondo de personaje a un gigante. El trasfondo de Noble, por ejemplo, podría ser aplicable a un gigante de las nubes.

Rasgos de Personalidad de los Gigantes

d8	Rasgo de Personalidad
1	La brutalidad de mis pares es una reliquia de una era pasada que debería ser erradicada. Yo busco un camino más iluminado.
2	Como los seres más poderosos de la creación tenemos el deber de usar nuestra fuerza en beneficios de todos.
3	Tomo lo que quiero. No me importa quíen pueda salir herido.
4	Un gigante vive durante unos cuantos siglos, pero la raza es eterna. Todo lo que hago es para glorificar a mis ancestros y hacer que mis descendientes se sientan orgullosos.
5	Los dragones son mis enemigos mortales. Todo lo que hago es para garantizar su destrucción.
6	Mido el valor de una criatura por su tamaño. Las gentes pequeñas no son de mi interés.
7	Las gentes pequeñas son sabandijas. Disfruto torturándolos y matándolos.
8	Buenos o malos, los hijos de Annam representan a lo que nosotros, como gigantes, debemos aspirar a ser.

Ideales de los Gigantes

d6	Ideal
1	**El Ordning.** Annam creó en ordning por el bien de todos los gigantes, y es nuestro deber el hacer cumplir su visión. (Legal)
2	**Habilidad.** Lo que distingue a mi clan es su maestría en nuestras artes tradicionales. (Bueno)
3	**Fuerza.** Ninguna otra raza puede equipararse en fuerza a los gigantes, y ninguna debería osar el intentarlo. (Maligno)
4	**Gobierno.** Los gigantes son los legítimos gobernantes del mundo. Todo estará bien cuando nuestro imperio sea restaurado. (Neutral)
5	**Tributo.** Las razas inferiores no solo deben respeto a los gigantes, sinó también tributos, y si no pagan voluntariamente, lo tomaremos por la fuerza. (Caótico)
6	Re**ligión.** Mi deidad patrona. (Cualquiera)

EXCEPTO EN COMBATE, LOS GIGANTES TIENDEN A SER LENTOS. "PRONTO"PARA UN GIGANTE PUEDEN SER COMO TRES O CUATRO AÑOS PARA UN HUMANO.

—ELMINSTER

Vínculos de los Gigantes

d6	Vínculo
1	Mi clan es la influencia más importante en mi vida; nuestro lugar colectivo en el ordning depende de nuestra devoción de los unos por los otros.
2	Mis compañeros de clan que sirven en los templos de nuestras deidades son los compañeros más cercanos que jamás conoceré.
3	Mi lugar en el ordning ha sido ordenado por nuestra deidad patrona, y sería una blasfemia el aspirar a un puesto más alto o más bajo.
4	Aunque no podré alzarme por encima de la posición de mi clan en el ordning, puedo ser un líder dentro de mi clan.
5	Los mios me han dado la espalda, por lo que labraré mi propio camino entre las criaturas inferiores del mundo.
6	Los humanos han probado su valor en el mundo y se han gando un cierto grado de respeto ante los gigantes.

Taras de los Gigantes

d6	Tara
1	El ordning es demasiado restrictivo para alguien como yo
2	Las criaturas inferiores del mundo no tienen alma; solo existen para ser consumidas por las ambiciones y apetitos de los gigantes.
3	La unidad entre los gigantes es un mito; cualquiera que no forme parte de mi clan es un blanco legítimo para mis armas.
4	No me importa lo que los demás esperen de mi, hasta el punto que no puedo sino hacer lo contrario de lo que los demás me pidan.
5	Tengo terror a la magia arcana y puedo acobardarme ante demostraciones obvias de esta
6	Los dragones ancianos me llenaN de pavor. Me tiemblan las rodillas ante su presencia.

Gigantes de las Colinas

Los gigantes de las Colinas viven para comer. Cualquiera que entienda este hecho sabe todo lo que hay que saber.

Ordning de Glotonería

Los gigantes de las Colinas son los más débiles de los gigantes verdaderos. Tienen la estatura más baja, los cerebros más pequeños y la menor ambición. La única área en la que destacan es en la anchura de su cintura.

Dado que comer es la única cosa en la que se preocupan, una tribu es liderada siempre por su miembro más forod y pesado, el más exitoso y por tanto el más admirado en el grupo. Las cualidades que los demás esperarían o demandarían de sus líderes, como el intelecto, la capacidad de tomar decisions o el magnetism personal, no tienen importancia alguna para los gigantes de las colinas. Ni son reconocidas ni son recompensadas, excepto en lo que se respecta aa que un gigante de las colinas con una inteligencia por encima de la media podría usar trucos o la intimidación para obtener más comida que sus vecinos.

Guaridas de Miseria y Hedor

Los gigantes de las Colinas almacenan las cosas más podridas y repulsivas en sus bocas sin dudarlo, lo que sugiere que o bien no tienen sentido del gusto o bien que su hambre es tan abrumadora que el sabor no es una consideración. Cualquiera que sea la razón, la consecuencia es que las guaridas de los gigantes de las colinas son lugares sucios y pestilentes. Cadáveres podridos y huesos partidos

están por doquier. El suelo está lleno de sangre y de los propios desperdicones de los gigantes.

No todos los sistemas digestivos de los gigantes son tan indiscriminados, de vez en cuando un gigante se pone enfermo, pero la mayor parte de ellos se recuperan aunque no aprenden de la experiencia. Las raras excepciones son llamados Bocas de Grolantor, gigantes que son encerrados y mantenidos sin comer hasta el punto de quedar demacrados antes de ser lanzados sobre el enemigo durante una batalla o una incursión.

El hedor que exude de un gigante de las colinas podría atraer a carroñeros monstruosos como légamos, morfolitos, reptadores carroñeros u otyughs. Los gigantes de las colinas no domestican o cuidan a estas criaturas, pero toleran su presencia.

Una visita de un cubo gelatinoso o de un reptador carroñero es la única "labor del hogar" que la guarida de un gigante de las colinas ve nunca.

Se dsabe que los necrófagos acechan en los límites de los campamentos de los gigantes de las Colinas, pero son menos bienvenidos que otros tipos de carroñeros. Con su mayor astucia, los necrófagos, especialmente si son liderados por un necrario, pueden usar trucos para robar la comida de los gigantes. Un gigante de las colinas no se molestaría si un morfolitos roba unas cantas migajas, pero se enfadaría su un tripo de necrófagos se marchara con una pieza de carne entera.

Cosas, Cosas

Los gigantes de las Colinas a veces se divierten con juegos simples que normalmente tienen que ver con comida o comer. Uno de esos juegos se llama Cosas, Cosas, en el que los gigantes ven cuantos medianos, gnomos o goblins pueden meterse en la boca a la vez sin tragar.

Gigantes de la Escarcha

Los gigantes de la escarcha viven en los remotos y helados lugares del mundo. Cualquier cosa más caliente que la carne de un alce recién muerto es como una llama para ellos. Al igual que un marinero teme el aullido del viento que anuncia una tormenta, los ciudadanos de las montañas cubiertas de hielo y las estepas del norte tiemblan al escuchar los cuernos de guerra que presagian la llegada de los gélidos hijos de piel azul de Thrym.

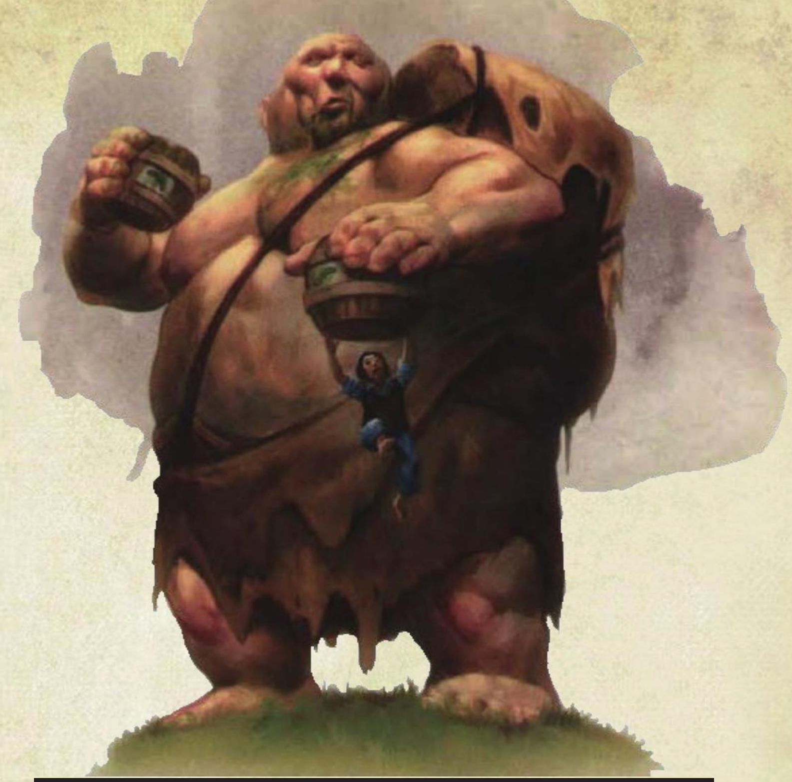
Ordning de Fuerza

La posición dentro del ordning de los gigantes de la escarcha es determinada por la fuerza bruta. Los gigantes de la escarcha sabeque aquellos que usan la astucia, agilidad o la magia son oponentes poderosos y que a veces pueden superar a la fuerza bruta, pero nunca en una lucha directa y justa; los eemigos que actúan así son maug y solo la fuerza es maat.

Las dudas o desacuerdos entre los gigantes de la escarcha son resueltos mediante competiciones de fuerza.

Estas competiciones podrían ser luchas cuerpo a cuerpo, pero también competiciones de lanzar rocas, cacerías o combate singulares.

Como prueba de su superioridad, los gigantes de la escarcha mantienen y muestran trofeos de sus víctimas. Colmillos de mamuts, picos de gridos, y colas de mantícoras adornan los muros de las guaridas de los gigantes de la escarcha. Los enemigos humanoides formidables son recordado también en los trofeos, pero solo rara vez



Grolantor: Siempre Hambriento,Nunca Saciado

La deidad más reverenciada por los gigantes de las Colinas es Grolantor, el menor de los hijos de Annam, la oveja negra de la familia que es denostado por sus hermanos y progenitores. Sin embargo, la mayor parte de los problemas fueron causados por el mismo.

Orgullos de su gran fuerza (la única cualidad que lo redimía), Grolantor rehusó reconocer la superioridad de us hermanos mayores y más listos, e insisitó ser tratado como un igual. Se quejaba constantemetne de su insaciable hambre, pero en vez de cazar para él, cogía comida de los platos de sus hermanos y progenitores.

Este comportamiento causó muchas peles entre Grolantor y sus hermanos, en la mayor parte de las cuales Grolantor perdió. Los cuantos acerca de Grolantor terminan invariablemente con este ganándose otra cicatriz en la espalda, recibida mientras escapaba de la ira de un miembro de la familia que había sido llevado demasiado lejos por los comentarios insultantes y el egoísmo de Grolantor.

exponen los gigantes de la escarcha las cabezas de sus enemigos. El mandoble de un héroe humano o su bastón de mago son torfeos más apropiados en esos casos.

La armadura y las armas de un gigante de la escarcha son tanto un registro de sus honores de batalla como su colección de trofeos, al menos para quienes saben leer los signos. Marcas talladas en el mango de un arma muestran el número y tipo de enemigos a los que esta ha matado. Cuernos, plumas, garras y colmillos fijados a yelmos y armaduras sirven como decoraciones conmemorando las grandes gestas de fuerza del gigante.

El ordning es determinado por la fuerza y solo por la fuerza, y no hay diferencia entre fuerza física entre generos entre los gigantes de la escarcha. (La mayor parte de las labores de crianza son llevadas a cabos por los ancianos de ambos sexos, no solo por las mujeres). Es considerado altamente maug atacar o desafiar a una mujer embarazada, incluso para mejorar el estatus, de uno, al igual que lo sería el atacar a un gigante de la escarcha dormido.

Un gigante de la escarcha que es por nacimiento más débil que el resto de los suyos tiene un bajo rango en el ordning y prácticamente carece de posbilidades de mejorar su estatus. A veces, cuando un gigante de siente cada vez más frustrado por esta situación se vuelve hacia la adoración clandestina de Vaprak, la deidad de ogros y trolls.



Un individuo tocado por Vaprak es transformado en un inmortal, un gigante con suficiente fuerza como para desafiar a los líderes del clan, pero destinado a ser exiliado o destruido si alguna vez su afiliación llegara a ser conocida.

Dado que la fuerza es su único estandar de medida, los gigantes de la escarcha, más que cualquier otro gigante, son más proclives a aceptar dentro de su grupo a un no gigante. El poder de un humano que caza osos polares con las manos desnudas, o que somete a un igante de la escarcha, no puede ser negado. Un humano así jamás se convertiría en el caudillo de una tribu, pero se ganaría un lugar de honor como alguien bendecido por Thrym.

Incursores Despiadados

La sociedad de los gigantes de la escarcha no tiene industria de la que hablar. Toma lo que necesita de los demás y si no toma algo, es que no tiene necesidad de ellos. Los gigantes de la escarcha hacen cuero, prendas de vestir y herramientas de ueso y adornos de los animales que cazan, pero esas actividades representan casi toda su artesanía.

Cuando los gigantes de la escarcha planean una incursion sobre un asentamiento o puesto avanzado cercano lo planean todo para que tenga lugar bajo la cobertura de una ventisca, creyendo que la tormenta es un signo de Thrym de que los humanoids de huesos blandos estarán listos para ser saqueados, de la misma forma en la que un granjero vería una lluvia como una bendición de la diosa de la cosecha.

Los gigantes de la escarcha reconocen dos tipos de botín: rod y kvit. El botín Rod ("rojo") consiste en criaturas vivas, ya sea Ganado o esclavos. Kvit se refiere a biene materiales, los objetos más valiosos siendo los objetos de acero, alcohol y grandes gemas. A los gigantes de la escarcha les gusta coger gemas para adornar sus prendas de vestir, pero las monedas ordinarias suelen ser abandonadas tras una incursión. Las pequeñas monedas redondas simplemente no tienen valor par aun gigante de la escarcha.

Dado que los gigantes de la escarcha no pueden aguantar el calor de una forja, no minan o fabrican sus propias armas y armaduras.

Los objetos forjados al fuego de acero y hierro que empuñan son tan valiosos para ellos como si estuvieran hechos de oro. Los gigantes están siempre atentos ante esos botines durante sus incursiones, pero rara vez encuentran alguna cosa suficientemente grande como para que ellos la puedan usar.

Muchos de los gigantes en una tribu empuñan armas y armaduras portadas por sus acenstros; otros las fabrican con objetos puestos juntos. Un escudo hecho para un humano puede ser atado toscamente para crear un traje de cota de escamas, un yunque atado a un madero sirve como un martillo de guerra.

El Poder Gélido de Thrym

Thrym ha tenido desde largo tiempo una gra rivalidad con su hermano gemelo Surutr por obtener el afecto y el orgullo ante Annam. Los gigantes de la escarcha se enorgullces de las victorias de Thrym sobre Surutr y otras amenazas legendarias cuando ha probado tener más fuerza o un corazón más valiente.

Y sin embargo, Annam se ha decantado más por los regalos de Buena facture de Surtur que los las cabezas de trofeo que Thrym colocaba ante sus pies. Por esta razón, los gigantes de la escarcha albergan más resentimiento hacia Annam que la mayoría de los demás gigantes.

Al contrario que sus hermanos, Thrym rara vez es representado solo,. Normalmente está acompañado por hasta diez hermanos y hermanas de escudos, heroicos gigantes de la escarcha que obtuvieron mucha Gloria durante la Guerra entre gigantes y dragones de tal forma que Thrym les otorgó el honor de luchar a su lado para la eternidad.

Amos de las Bestias

Los gigantes de la escarcha dominan a las criaturas salvajes tanto como evidencia de su fuerza como para usarlos como compañeros de caza. No tienen, sin embargo, muchos conocimientos del cuidado de los animales, por lo que sus "mascotas" son más bien maltratadas y golpeadas hasta ser sometidas que entrenadas. Cuando un gigante de ela escarcha ordena a una criatura que ataque es menos una orden que un reconocimiento por parte de la criatura de que no le pegará por que satisfaga su hambre. Una criatura que pruebe ser voluntariosa o que resista al "entrenamiento" está destinada a cavar en la mesa de un gigante.

El compendio de criaturas en la guarida de un gigante puede incluir osos polares, lobos invernales y mamuts, pero las posesiones vivas más apreciadas para los gigantes son los remorhazes.

Los remorhazes adultos no pueden ser entrenados si no ronda por medio una magia poderosa, pero uno cogido desde huevo puede ser entrnado mientras crece. De hecho, las crias de remorhaz son sorprendentemente proclives a la forma de entrenar mediante el sometimiento de los gigantes de la escarcha.

Gigantes de Fuego

Los gigantes de fuego eran los oficiales, ingenieros y artesanos de la Antigua Ostoria. Su posición y habilidad sin parangón, junto con su aspect dominante, los hace altaneros y arrogantes.

Ordning de Artesanía

Los gigantes de fuego son los más grandes herreros, arquitectos y técnicos entre los gigantes. Los salones cubiertos de hierro de una fortaleza de los gigantes de fuego, en las profundidades de una montaña o un volcán, soportan el inimaginable peso de la piedra que tienen por encima y permiten a los gigantes domeñar el calor de ríos de magma para dar calor a sus forjas.

La pericia de un gigante de fuego en los oficios de artesanía determina su lugar en el ordning. Aunque los gigantes de fuego ponen importancia en las habilidades de combate, reconocen que el éxito en el combate o en la caza deriva principalmente de la calidad de las armas y armaduras, y aquellos que puedan crear el mejor equipo disfrutan del mayor estatus en el clan. Los maestors artesanos, arquitectos e ingenieros seleccionan a los mejores discípulos para pasar sus conocimientos, junto con su posición social. Con frecuencia los pupilos son hijos o parientes de sus maestros, pero no es así siempre. Los líderes son elegicos por reconocimiento general de entre los mejores artesanos del clan.

Un grupo de gigantes de fuego, conocido como los Acorazados, deben su lugar en el ordning no por sus habilidades artesanas, sinó por sus extraordinarias proezas físicas. Asumen gran parte del trabajo a la hora de vigilar las forjas y mantenerlas bien equipadas y suministradas, un esfuerzo sin que los artesanos no podrían tener éxito (revisa el Capítulo 3 de este libro para más información acrca de los gigantes de fuego acorazados).

Los gigantes de fuego no pasan mucho tiempo creando obras de arte, aunque mantendrían que todas sus obras de trabajo del metal y de ingeniería son formas de arte en si mismas. Más allá de estos logros, el verdadero arte es escaso entre los gigantes de fuego, y gran parte de lo que existe es joyería, hecha con gemas y minerales que minan y luego refinan. Una forma de arte única que algunos gigantes del fuego producen incluye la manipulación de magma mientras se enfría, formándolo en fantásticas formas únicas. Los más sorprendentes de estos trabajos son coleccionados y mostrados dentro de la fortaleza, de forma no muy diferentes a como otras culturas crean jardins de rocas.

El Fuego Purificador de Surtur

Surtur, la deidad principal de los gigantes de fuego, se dice que nació al mismo tiempo que Thrym. Cada gemelo intentó ser el primero en llorar, el primero en caminar y el primero en hablar, y desde entonces han competido en todo. Con frecuencia en las leyendas, estas competiciones han sido sangrientas batallas, pero algunoscuentos muestran a los hermanos enbarcados juntos en grandes aventuras. Surtur es visto como el más listo de los dos, y los gigantes de fuego emulan su habilidad sin parangón a la hora de crear y construir cosas.

En el mundo de los gigantes de fuego, el fuego es la fuerza. Quema las impurezas, y deja solo lo que es suficientemente fuerte como para resistir el calor, como el major acero de la forja.

Cuando el fuego es controlado, es la major herramienta de los gigantes, cuando está descontrolado, puede quemar bosques y asolar ciudades… Debido al poder destructivo del fuego, la adoración a Surtur está teñida por un aire apocalíptico. Algunos observadores sospechan que los sacerdotes de Surutr mantienen talleres clandestinos donde fabrican y acumularn equipo de combate en preparación para una larga batalla final que decida el destino del mundo. Si las sospechas son ciertas, estos lugares están expertamente ocultos y mantenidos en secreto incluso de la mayoría del resto de gigantes del fuego.

Guerreros Poderosos, Pobres Planificadores

Cuando los gigantes de fuego no están afinando sus habilidades artesanales, están entrenando con las armas o ejercitándose para mantenerse listos para el combate. El gigante del fuego típico tiene un dominio de las tácticas de combate que pocos otros guerreros pueden igualar, pero la comprensión de la estrategia entre los gigantes de fuego es algo rudimentario.

Esta deficiendia no nace de una falta de capacidad, sinó que tiene sus raices en la tradición. En eras pasadas, cuando los gigantes trabajaban para dominar el mundo, la estrategia era determinada por los gigantes de las nubes y los gigantes de las tormentas.

Desde que los clanes marcharon por separado tras las guerras de Ostoria contra los dragones, los gigantes de fuego no han montado

un gran esfuerzo estratégico para extender su influencia, pero han luchado incontables escaramuzas y otros encuentros tácticos, sobre todo para cimentar los territorios que ya habían reclamado. Si un gigante de fuego ambicioso se convierte en un maestro e la planificación estratégia Ç(o capturara y esclavizara a un general cooperativo), pocas cosas podrían detener a una tribu de gigantes del fuego que disfrutara de esa ventaja adicional sobre sus vecinos.

Los gigantes de fuego crian y entrenan a sabuesos infernales como perros de Guerra y a veces persuaden a magos humanos (de forma libre o esclavizándolos) para que invoquen a elementales de fuego como guardines de sus fortalezas. Algunos permiten que trolls campen por sus respetos en zonas poco usadas de sus fortalezas, sirviendo así como guardias perimetrales. Los trolls requiere de poco mantenimiento, son capaces de sobrevivir con las migajas que



les dean los gigantes de fuego así como de esclavos enfermos o muertos, son lo suficientemente duros como para enfrentarse a la mayor parte de intrusos, y su susceptibilidad al fuego hacen que sean una amenaza pequeña para un igante del fuego.

Esclavos: Medios para Ahorrar Trabajo

Toma mucho trabajo el consruir y mantener una Fortaleza de los giganes de fuego. La mayor parte de este no proviene de los gigantes de fuego, sinó de los esclavos que mantiene. Los gigants de fuego esclavizan a otras criaturas para que realicen el trabajo no cualificado, de tal forma que los gigantes puedan concentrarse en las tareas más vitales de la fundición y artesanía que solo ellos con capaces de lograr. No son amos abiertamente crueles, pero tampoco son particularmente benévolos, no se preocupan de sus esclavos, porque sus esclavos no son gigantes, y siempre se pueden coger más cuando baja el suministro.

La mayor parte de las criaturas que los gigantes del fuego capturan son puestos a trabajar en las minas de los gigantes o en granjas en la superficie que los gigantes reclaman como parte de sus dominios. Incluso los amestros artesanos de otras razas son considerados mano de obra no cualificada, dado que pocos de ellos tienen talentos que los gigantes de fuego consideren "adecuados".

Solo a las criaturas que tengan habilidades que los gigantes necesiten pero que no practican (dado que jo son valoradas en el ordning) como la contabilidad, destilería o medicina, se les permite continuar ejerciendo sus oficios.

Los esclavos con habilidades reciben un major tratamiento, al menos en el sentido de que un amo usa menos fuerza con una herramienta más delicada, pero como regla los gigantes del fuego ven a los humanos como estos ven a un caballo; son útiles si son usados ade forma adeucada, y algunos puedne ser apreciados por tener raras cualidades, pero incluso el caballo más listo y mejo entrenado no es una persona. Dicho sea esto, no es algo inaudito que un gigante de fuego "consulte con un esclavo médico cuando cae enfermo, o con un esclavo ingeniero antes de comenzar una etapa difícil en un túnel de excavación. (Esa consulta solo se haría pra asegurarse de que las herramientas y materiales adecuados están disponibles para la excavación no para solicitar una segunda opinión sobre la valoración personal del gigante acerca de la integridad estructura).

Los gigantes con un bajo estatus en el ordning son asignados a controlar esclavos y operaciones mineras. Excavar chimeneas en la mina y extraer mineral es un trabajo importante, pero la fundición y el trabajo del metal son mejor valorados que los esfuerzos por impedir que un túnel se colapse sobre los esclavos.

Pagando el Precio

Muchas veces los gigantes de fuego han cogido cautivos a cambio de un rescate para devolverlos a sus familias o comunidades, una vez los gigantes han determinados que un esclavo no tenía ningún valor para ellos y oros estuvieran dispuestos a pagar por su vuelta. Los prisioneros influyentes como mercaderes y aristócratas son los que más posibildiades tienen de obtener un indulto asúi, por obvias razones. El rescate solicitado rara vez incluye gemas u oro: los gigantes prefieren el pago en mithral adamantina o más esclavos (otros con más talentos útiles o espaldas más fuertes).

Gigantes de las Nubes

Los gigantes de las nubes son adecuadamente llamados por este nombre, o al menos antaño lo fueron. En la actualidad pocos de ellos viven, literalmente, en las nubes, sino que la mayoría de ellos viven en las cumbres de altas mintas, dentro o incluso por encima de



mantos perpetuos de nubes. Unos pocos seleccionados, aquellos en la cúspideo de ordning de cada clan, reclaman como propios los últimos de los antiguos castillos en las nubes que todavía hoy derivan lentamente a través de los cielos.

Nadie puede construir en la actualidad estas majestuosas estructuras, los métodos de su construcción se perdieron (juntos con muchos más conocimientos) cuando Ostoria cayó. Algunos gigantes de las nubes creen que la información para recrearlos podría yacer todavía hoy enterrada en alguna biblioteca en ruinas largo tiempo ha olvidada. Los rumores de su existencia surgen de vez en cuando, fomentando el debate y los sueños de un glorioso resurgir entre los gigantes de las nubes. Muchos gigantes de las nubes creen que algún día, un héreo desenterrará este antiguo secreto. Hasta entonces, deben contentarse con contemplar las nubes desde sus hogares en las montañas en lugar de vivir encima de esas nubes como en los días de antaño.

La mayor parte de los gigantes viven juntos en grandes grupos de clanes, pero la unidad central de la vida de los gigantes de las nubes es la familia; una pareja, sus hijos (si es que hay) y quizás un puñado de parientes cercanos. Los gigantes de las nubes prefieren no congregarse en grandes números en un mismo lugar para evitar atraer mucho la atención.

La Familia Primero

No es que teman ser atacados por humanoides ni monstruos, dado que pocas otras criaturas excepto los dragónes podrían desafiarlos. Pero si mas de unos cuantos viven en el mismo lugar, la inmensidad de sus tesoros atraerían a un incesante rio de aventureros y otros saqueadores, una molestia comparable a encontrarse ratas en la despensa.

A pesar de las distancias que separan los hogares de las familias, los gigantes de las nubes no están aislados. Cada familia o individuo saben donde viven sus vecinos más cercanos, incluso aunque ese lugar esté a cientos de millas, y esos vecinos saben donde están sus vecinos más cercanos, y así sucesivamente por todo el mundo. En una crisis, las noticias son pasadas de familia en familia, de tal forma un poderoso grupo de gigantes de las nubes podría ser reunido, en poco tiempo, si surge la necesidad.

La mayor parte de los hogares de los gigantes de las nubes albergan una o más mascotas. Wyverns, grifos, águilas y buhos gigantes y otras bestias aladas son eleccionas favorite. Las mascotas no se ven limitadas a criaturas voladoras, sin embargo. Cualquier tipo de criatura podría ser encontrada en una casa de monstruos de los gigantes de las nubes, siendo los especímenes más raros tratados más como símbolos de estatus que como compañeros.

Gobernantes Benévolos

Los gigantes de las nubes son famosos (o infames) por demander tribute a los humanodes que viven bajo ellos.

Un tribute así es apropiado desde su perspectoiva por dos razones. Primero, su presencia en un área beneficia a todo el mundo ahuyentado a muchos monstruos, especialmente depredadores voladores como mantícoras y wyverns. Segundo, los gigantes creen que deben ser recompensados por su condescendencia; simplemente nadie podría tomar lo que desean, sino que en vez de hacer eso, permiten que se les de libremente un tributo. (la lógica de esta posición es más clara para los gigantes que para los que se ecuentra en el otro lado del acuerdo).

La mayor parte de los tributos que aceptan los gigantes de las nubes es en forma de Ganado y cosecha, pero esta no es su única

fuente de alimento. Los gigantes de las nubes son avezados jardineros. Casi todas las fortalezas de los gigantes de las nubes dedican espacio a un jardín que produce enormes cosechas: habichuelas tan grandes como rábanos, rábanos tan grandes como calabazas y calabazas tan grandes como carromatos.

El jardín de una familia de gigantes de las nubes rara vez se ve afectado por inundaciones, heladas o plagas. Cuando tal calamidad aqueja a las granjas cercanas, se sabe que las familias ha compartido su riqueza para alivias la hambrina de los humanoides. Esos sucesos son la raíz de los cuentos acerca denhabichuelas mágicas y toros en los que familias humans viven en cabañas talladas dentro de la piel de una enorme calabaza. Más allá de estos la generosidad de los gigantes de las nubes en tiempos de penuria ayuda a cimentar su reputación como amigos de la humanidad, una reputación que les da un buen servicio, incluso aunque no sea del todo merecida.

Ordning de Extravagancia

La posición de un gigante de las nubes dentro del ordning no depende del talent o de la habilidad. Depende de la riqueza. Cuando mas tesoros posea un gigante de las nubes, mayor se rá su estatus.

Tan simple como eso. Bueno, casi.

La posesión es una cosa, pero la riqueza que se mantiene encerrada no significa nada. Para contribuir de forma completa el estatus de uno, la riqueza debe ser mostrada, y cuanto más ostentosa se ala demostración, mejor. En el hogar de una familia de gigantes de las nubes, las extravagancias son omnipresentes. Uno podría disponer de ventanas enmarcadas y recubiertas de pan de oro, raros perfumens guardados en frascos de cristal con tapones de plata, o una escena en el cielo mostrada en un tapiz compuesto completamente de perlas.

Otra forma de que una familia demuestre su riqueza es la de entregar caros regalos a otras familias. (Un presente entre un miembro de una familia a otro de la misma familia no demuestra la riqueza de la familias). Ningún gigante de las nubes piensa en verdad que es mejor dar que recibir; las familias solo lo hacen con un ojo puesto en como el presente puede elevar su estatus. Memnor y sus supercherías juegan un papel en este “juego”. El mejor regalo, (desde la perspectiva del que lo entrega) es uno que todo el mundo cree que es mucho más valioso de lo que verdaderamente lo es.

Solo el que lo entrega y y el que lo reciben sabrán verdaderamente el verdadero valor de un presentes, y ninguno de ellos revelará jamás que el valor de un regalo es menor de lo que aparenta, porque eso reduciría el estatus de ambos.

Los Dos Rostros de Memnor

La deidad principal de los gigantes de las nubes es Memnor, el más listo de la progenie de Annam. Pero Memnor no es solo listo es taimado y engañoso. Los relatos de sus hazañas enfatizan su charisma, sus suaes modales y su capacidad para manipular y engañlas a sus hermanos y otras figuras legendarias para obtener exactamente lo que quiere, normalmente en detriment de los demás.

Por lo tanto, los gigantes de las nubes tienen dos aspectos de memnor a los que admirar y emular. Aquellos de una disposición más benigna lo reverencia por su encanto, inteligencia y persuasividad, mientras que los de una vena más maligna se centran en el egoísmo y Memnor e imitan su tendencia a la superechería. Los gigantes de las nubes que se toman un interés particular en eel engaño, conocidos como “los Sonrientes” visten máscaras de dos caras mientras practican sus engaños y se ceban en aquellos que son susceptibles a sus encantos. Las estadísticas de los gigantes de las nubes”Sonrientes” aparecen en el Capítulo 3 de este libro.



La riqueza también cambia de manos entre los gigantes de las nubes cuando se lanza a su obsesión por las apuestas y juegos de azar. Los gigantes de las nubes no apuestan para disfrutar, es menos una forma de divertimentos que una forma incruenta de pelear. Ningún gigante de las nubes es buen perdedor, y uno de ellos se horrorizaría si uno dijera “he perdido 40 libras oro, pero me lo he pasado bien”. Las guerras de apuestas entre familias pueden durar generaciones con las fortunas y propiedades (y la posición en el ordning que va aparejada a ellas) pasando de manos una y otra vez de forma repetida. Lo que un padre pierde, un hijo espera recuperarlo algún die mas algo mas, lo que el hijo recupera, el nieto probablemente lo perderá otra vez.

. Los cuentos que los gigantes de las nubes relatan de sus ancestros rara vez son acerca de guerras o magia o luchas contra dragones; son acerca de brillantes apuestas ganasda a través de

osadía o engaño, y de familias rivales llevadas a la desgracia o la ruina por los mismos métodos

Máscaras de Nobleza

Las descripciones antiguas de Memnor con frecuencia lo mostraban vistiendo una máscara con dos rostros. Debido a esto, los gigantes de las nubes nobles visten exquisitas máscaras hechas de materiales preciosos adornados con gemas. Cada noble tiene una colección de estas mascaras que viste para seconder su rostro, pero todavía mostrando su actual estado de ánimo; un individuo podría cambiar de máscara varias veces al día para representar su cambio de estado de ánimo.

Una mascara es apreciada tanto por su valor material como por su precision a la hora de representar un cierto estado de ánimo. Solo los m´ñas ricos entre los gigantes de las nubes pueden permitirse las docenas de máscaras necesarias para mostrar las sutiles diferencias en emociones posibles entre los suyos. Los artesanos que puedan esculpir y crear máscaras que cumplan los exigentes estándares de los gigantes de las nubes en estos temas son ampliamente recompensados por sus servicios.

Gigantes de Piedra

Los gigantes de Piedra, huidizos, reflexivos e inescrutables, se toman molestias para permanecer alejdos del mundo del cielo y de la luz del sol. Solo cuando están rodeados de piedra se consideran que están en la realidad. Un mundo de piedra es un mundo de permanencia y solidez, uno en donde una vida de laboriosas tallas puede durar incontables eones. El mundo de la superficie, con su luz cambiante, su cielo interminable, clima mutable y viento que lo erosiona todo representa un estado de sueño, una no realidad donde nada dura y donde por tanto nada tiene significado alguno.



fuerza sinó que también está luchando por mostrar una capacidad atlética y gracia consumadas.

Aquellos que no pueden infundir el arte en cada aspect de sus vidas caen a los escalones más bajos del ordning y a veces son expulsados literalmente a los límites de la sociedad de los gigantes de piedra, para servir como guardias en las fronteras más lejanas del territorio de la tribu o como cazadores que vagabundéan más allá de esas fronteras.

Por tanto, los gigantes de piedra que son pro primera vez encontrados por los extraños son casi siempre los miembros menos exitosos de l sociedad de los digantes de piedra y son los ejemplos más pobres de los ideales a los que los gigantes de piedra aspiran. Son los brutos y los simplones desterrados por una sociedad de artistas y filósofos.

Para una gente que pasa sus vidas en una casi completa oscuridad, los gigantes de piedra tienen una sutil apreciación de los efectos de sombra y luz. Diseñan las tallas para que produzcan sombras en formas específicas cuando una fuente de luz es colocada en el lugar adecuado. Sin la luz y la sombra, la talla es incompleta y no puede ser vista en su verdadera forma. Por ejemplo, una historia tallada realizada con estas técnicas especiales cuenta una historia cuando es vista con una luz amplia y ténue, pero revela una segunda, mucho más profunda, cuando se añade una iluminación adecuada.

Ordning de Habilidad Artística

Entre los gigantes de piedra, la maestría en un arte se cuenta como la mayor virtud, y entre todas las artes, la talla de piedra es la major considerada. La mayor parte de los gigantes de piedra pasan sus vidas en una incesante persecución de la creación artística perfecta.

Los jóvenes gigantes de piedra practican de forma incansable, esperando probarse dignos de ayudar a los mejores tallistas de la tribu.

Un maestro tallista de los gigantes de piedra puede dedicar años a buscar la major piedra antes de comenzar un gran trabajo. Los mejores tallistas son honrados coko líderes y chamanes de la tribu, y sus manos son vistas como sagrades, literalmente convirtiéndose en las manos de Skoraeus Huesospétreos mientras trabajan.

Por supuesto, no todos los gigantes de piedra tienen las manos de un dios.

Aquellos que muestran poca habilidad en la talla son considerados patéticos y vistos con una combinación de piedad y desprecio.

Poara determinar el ordning bajo los niveles más altos de capacidad artística, los gigantes de piedra compiten en juegos de lanzar y atrapar rocas. Sus habilidades de lanzar rocas sirven bien a los los gigantes de piedra cuando tiene que defender sus hogares o atacar enemigos, pero incluso en lo que respecta al lanzamiento de rocas, el arte es algo fundamental en el esfuerzo. Un gigante de piedra que lanza una roca no solo está realizando una prueba de

Skoraeus Huesospétreos: El Gran Creador

Los gigantes de piedra reverenciasn a Skoraeus SHuesospétreos como el Gran Creador, segundo en habilidad tras Annam, pero señor de las otras deidades en ausencia de su padre. Aparece en el arte de los gigantes de piedra de dos formas: como un par de manos, una sosteniendo un cancel, la otra un pmartillo, y como la mayor estatua o relieve en las cuevas de una tribu. Normalmente Skoraeus es mostrado como dos veces más alto que cualquier gigante de piedra.

En las leyendas de los gigantes, Skoraeus con frecuencia aparece separado durante las intrigas y luchas de sus hermanos.

Actúa como un observador, como un confidente de los demás dioses, y guardián de los secretos que debe ser coaccionado o engañado para que los revele.

En un cuento clásico, Memnor vino a ver a Skoraeus y le susurró algo al odio. Cuando Surtur pidió saber qué era lo que Memnor le había dicho, Skoraeus le djo a su hermano exactamente lo que había escuchado. Surtur reflexionó sobre aquel mensaje, el cual era engañoso si se sacaba de context, y al final reacciónó de forma irreflexiva, pero las consecuencias de sus actos se vieron que no habían sido culpa de Skoraeus. Si Surtur hubiera por el contrario solicitado consejo a Skoraeus acerca de la las palabras de Memnor, la leyenda habría terminado de forma diferente.

Skoraeus es considerado el más sabio de los dioses de los gigantes acerca de la magia, custodias, maldiciones, tesoros ocultos y los secretos de la tierra. Skoraeus le dió los secretos de la fundición a Surtur. Skoraeus le mostró a Thrym como tallar runas en sus Viejas armas para imbuirlas con magia cuando Surtur rehursó forjar armas nuevas para él. Skoraeus fabric lanzas para Hiatea para que pudiera completer sus diez tareas de valor, Skoraeus golpeó con su martillo las piedras bajo el mar para que Stronmaus pudiera encotnrar los túneles con cadenas que le permitireron arrastrar a la tarrasca bajo el lecho del océanos donde al final se ahogaría.

Piedras Parlantes

Aunque son los insuperables maestros dde la talla de historias, los gigantes de piedra también emplean escritura munda en sus tablillas de piedra. Nombres, fechas y descripciones aparecen en sus historias, a veces como partede una imagen (los brazos o la armadura de un personaje podrían incorporar letras rúnicas, por ejemplo).

Los gigantes de piedra también hacen un extensor uso de la palabra tallada a través de "Piedras Parlantes". Una piedra parlante s un cilindro de piedra colocado en vertical en el que la escritura es tallada en una espiral descendente. Cuando es cilidro es girado en con las manos (una gesta imposible para una criatura del tamaño y fuerza de un humano) o cuando es rotado sobre su base sobre una cuna diseñada para mantenerlo de pie, la escritura puede ser leida mientras el cilindro gira. El mensaje se abra a la columa como los hilos de un tornillo, pero en dos espirales alternantes. La primera es leída desde arriba hacia abajo según el cilindro rota, luego el cilidro debe ser dado la vuelta para revelar la segunda línea de escritura, la cual también se lee de arriba a abajo.

Las piedras parlantes son hechas a medida del mensaje, por lo que no hay espacios en blanco en ellas. Un cilindro que demasiado largo o corto, se considera una obra pobre. La tradición y el honor exigen que sea hecho pedazos y se comience una nueva piedra parlante.

¿Gigantes Benévolos?

Los recién llegados que conocen solo el interés de los gigantes de piedra por el arte podrían pensar que son una gente pacífica y razonable. Entre los suyos, tienden a serlo. Pero los extraños, particularmente los no gigantes de cualquier tipo, no son bienvenidos en las cavernas de los gigantes de piedra, y los intrusos no son tratados de forma amable.

El primer signo para una criatura de que se he metido en territorio de los gigantes de piedra podrían ser una roca, que ha salido lanzada de la nada, explotando contra un peñasco cercano. Aquellos que saben algo acerca de los gigantes de piedra saben que no habrá sido

un disparo fallido, y que la siguiente roca no aterrizará sin producir daño.

Es possible para los viajeros el engociar con gigantes de piedra a cambio de paso seguro a través de su territorio, si alguien en el grupo habla Gigante y se les ofrece a estos un tributo.

Las pieles grandes y bellas, la comida exotica y los objetos de arte son tributos adecuados; el dinero es poco interesante except para los gigantes de menor estatus. Si se les ofrecen esos incentivos, uno o dos gigantes podrían acercarse a negociar mientras el resto se mantiene dentro de alcance de sus rocas.

Para los no familiarizados, los gigantes de piedra encontrados en las fronteras de sus territories parecen y se comportan como primitivos. Primero, los adornos personales tiene poca importancia en el ordning para los gigantes de piedra, por lo que sus ropas suelen ser simples y prácticas. Segundo, estos gigantes suelen ser los miembros menos exitosos del clan. Son buenos emboscando y lanzando rocas, pero no son líderes o ncluso ejemplos típicos de su raza.

Incluso si los gigantes aceptan el tribute ofrecido como permiso para entrar en su territorio, podrían demandar un precio incluso más alto por atravesarlo completamente.

Normalmente estos “tributos” podrían ser servicios de algún tipo, una tarea que nos gigantes no harían o que son incapaces de realizer, como acabar con kobolds en una caverna estrecha o recuperar algo de un profundo lago. (Los gigantes de piedra son pobres nadadores, no les gusta entrar en el agua a no ser que puedan andar fácilmente por el fondo).

Los gigantes de Piedra rara vez mantienen mascotas. A veces mantienen colonias de murciélagos gigantes en las fronteras de su territorio, tanto como fuente de comida como sistema de alerta ante intrusos. Tampoco les importa compartir sus cuevas con osos cavernarios, escarabajos de gueog y otras bestias que no les pueden hacer daño. Mantienen al resto de vecinos subterráneos a distancia segura. Los gusanos p´rupura son sus peores enemigos, ya que los hambrientos gusanos muerden todo a su paso, incluyendo las más finas estatuas y tallas de los gigantes. Los xorns se encuentran entre las únicas criaturas que son apreciadas por los gigantes de piedra, su paso a través de la piedra no causa daño y sus formas extrañas de pensar hacen interesante e conversar con ellos.

Vida en la Oscuridad

Los gigantes de piedra ven bien en la oscuridad, y las cuevas y grutas en las que viven son mantenidas en la oscuridad la mayor parte del tiempo. No prefieren usar iluminación para ningún otro propósito que no sea el de crear o mostrar arte.

La mayor parte de las horas que un gigante pasa despierto son ocupadas cumpliendo con sus responsabilidades, ya sean tareas de poca importancia o la creación de arte. El caudillo de una tribu u otro líder como un chamán determina cuando los guardias de la tribu y los cazadores están de servicio.

Otros gigantes ajustan sus ritmos de trabajo y sueño con los de los gigantes de piedre de mayor rango en el ordning de los que buscan aprender.

Los Maestros de las artes pueden pedir mucho a los estudiantes de rango más bajo, incluyendo el despertarse pronto para asegurarse de que el maestro tiene comida al despertarse o quedarse despiertos mientras el maestro duerme para crear algo que el maestro necesitará (o juzgará) al despertarse. Por una razón u otra, aproximadamente tres cuartas partes de los miembros de una tribu estarán despiertos en cualquier momento dado.

Cuando están fuera de sus asentamientos, los gigantes de piedra viajan casi exclusivamente en la oscuridad, o cuando osan visitor el mundo de la superficie, durante la noche, para evitar major los suelos y visions que le atacarían durante el día. Un gigante de piedra que visita la superficie durante demasiado tiempo o que se ve forzado a permanecer fuera de sus moradas subterraneas se arriesga a perderse en el mundo de los sueños, viviendo para siempre como una retorcida versión de su antiguo yo a la que los gigantes llaman Caminante de sueños (ver el Capítulo 3 para más información acerca de esta criatura).

Los Linjenstein

Cuando un gigante de piedra llega al final de su extraordinariamente larga vida, se une a los Linjenstein ("ancestros de piedra"). El término se refiere tanto a los antepasados de los gigantes como a la cámara dentro de cada asentamiento de gigantes de piedra en donde “residen”.

Un gigante muerto (o a veces solo moribundo) es llevado a la cámara de los ancestros y colocado de pie contra el final de una de las filas de muertos que se encuentran ya allí. El cuerpo se calcifica gradualmente a lo largo de muchs décadas, hasta que ya no puede distinguirse de una enorme estalagmita.

Los miembros de la familia visitan con frecuencia esta cámara mortuario para ofrecer sus respetos a los ancestros. Algunas de estas visitas, especialmente por gigantes ancianos que saben que pronto ocuparán aquí su lugar, pueden durar semanas o incluso meses.

Gigantes de las Tormentas

Los gigantes de las tormentas, los más poderosos y majestuosos de los gigantes, son también los más retraidos y menos comprendidos.

Los Uvarjotun no son solo fuerzas de la naturaleza, están vinculados a la naturaleza y son extensions de ella, de formas místicas que los humanos encuentran difíciles de comprender.

Ordning de Presagios

Cada gigante de las tormentas conoce sue status en el ordning por las señales que el universe le envía. Los proesafios pueden ser vistos en el fugaz vuelo de una bandada de pájaros, en los dibujos en la arena que deja una marea baja, en la forma de las nubes o en cualquier otro número de fenómenos naturales. Los gigantes de las tormentas que reciben el mayor número de presagios adquieren generalmente mayor estadis, pero la significación de los presagios individuales también puede afectar al estatus propio. En las raras ocasiones en las que los gigantes se reúnen, los portentos y signos acompañan a cada indivudo, haciendo que sea obvio para todos los presentes los rangos de todos ellos.



Las discusiones por rango dentro del ordning son raras, pero todos los gigantes en grupo examinarán cuidadosamente cada portento en busca de evidnecias de que uno entre ellos sea el más grande, ya que la revelación de ese hecho podría anunciar la vuelta de Annam.

Desde que Ostoria cayó, y Annam abandon a sus hijos, ningún unico rey o emperador ha reindo sobre los gigantes. De acuerdo a la leyenda, la llegada de un líder así serña presagiada por signos y portentos en todos los elementos del mundo: el cielo (aire), el mar (agua), los contienentes (tierra), y el inframundo (fuego). Todos estos son reinos de los gigantes de las tormentas, los cuales mantienen una constante vigilancia por los siempre importantes portentos. En eras pasadas cuando las dinastías de gigantes reinaban los signos que acompañaban al lider de todos eran claros e inconfundibles.

Los Cuambios de Humor de Stronmaus

Los gigantes de las tormentas reverencia a Stronmaus, el mayor de los hijos de Annam, el cual es el más allegre y proclive a la risa ya disfrutar de la compañía con sus hermanos: esta imagen de Stronmaus contrasta con como los gigantes de las tormentas en el mundo: distantes y serios. Sin embargo, es una imagen fiel.

En las leyendas de los gigantes, Stronmaus se ve sujetos a episodios de tristeza y melancolia que son igual de intensos que sus momentos de buen humor. También es cierto que los gigantes de las tormentas no son tan serios como las creencias populares los creen. Son serios y reservados cuando están olos, qué es como paran la mayor parte del tiempo. Pero cuando están junto a otros de los suyos disfrutan tanto de la alegría, canciones y bebida como el propio Stronmaus. Por el bien de su privacidad y la seguridad de los seres más pequeños en las cercanías, estas raras reuniones ocurren lejos de la presencia de otras criaturas, perpetuando por tanto la reputación de los gigantes de ser melancólicos y serios.

Con el paso de los siglos desde la cáida del imperio, los escasos signos que se han manifestados han sido confuses, conflictivos y proclives a varias interpretaciones.

Por obvias razones, cada gigante de las tormentas tiene un fuerte interés personal en ver cuan pronto se producirá la vuelta de Annam, todos ellos quieren vivir para verla. Algunos individuos gana un cierto grande de inmortalidad mezclándose con fuerzas elementales. Estos quintaesentes son los más retraidos de los suyos, viviendo en remotos e inhóspitos sitios rodeados de vientos brutales y clima mortífero (ver el capítulo 3 para más información sobre estas criaturas).

Sin un emperador al que server como su cabeza política y spiritual, los gigantes de las tormentas están a la deriva en un mar de dudas. Cada posibilidad encapsulada dentor de cada portento es exhaustivamente examinada. Los debates acerca del significado y validez de este u otro portento son realidadso a lo largo de varios reinos de los humanos y durante la duración de varias vidas humanas.

Los exploradores y aventureros pueden encontrar oportunidades en este situación, ya que los gigantes a veces contratan agentes a los que envían para investigar portentos y recuperar objetos que los gigantes necesitan para sus oráculos. Es un trabajo peligroso, por dos razones. El más obvio es que la tarea requiere de excavar en ruinas Ostorianas que han estado selladas durante milenios. El menos obvio es que ciertos portentos, si se confirman que son ciertos, traerían consigo la vuelta de Annam, desarreglando el orden social de los gigantes y trayendo consigo una nueva era. Algunos darían la bienvenida a un cambio así, mientras que otros se opondrían amargamente a este, y harían todo lo que pudieran para detenerlo, posibliemente recurriendo a una Guerra a gran escala para impedirlo.

Por Si Solos

En ausencia tanto de Annam como de un emperador en el mundo, los gigantes de las tormentas no reconocen una autoridad más alta. Los reyes humanos, elfos y enanos, los liches, grandes hechiceros y magos, todos ellos podrían amasar lo que considerarían un gran poder, pero no tienen influencia sobre los gigantes de las tormentas. Y quiíen quiera que intente extender su influencia en esa dirección tiene garantizado el soportar un gran sufrimiento.

Pero mientras el mundo deje solos a los gigantes de las tormentas, los gigantes de las tormentas dejarán al mundo solo. No le desean ni el bien ni el mal a los reinos de la humanidad,. Simplemente no le dedican mucho tiempo a esos asuntos, ecepto en las raras ocasiones en las que los humanos reciben una profecía o son señalados por un portento.

Cuando los gigantes de las tormentas interactúan con no gigantes, aquellos en el otro extremo de sus atenciones podrían cuestionar lanoción de que los gigantes de las tormentas son criaturas buenas. Respetan el principio de santidad de la vidad, pero incluso el más tranquilo de los gigantes de las tormentas tiene un tremendo temperamento. Cuando uno es llevado al enfado, los principios dan paso a la furia y una ofensa cometida por una persona contra un gigante puede trar una furiosa retirbución contra una comunidad entera. Un gigante de las tormentas que destruya una comunidad en un ataque de furia es probable que lo lamente después yu que ofrezca un pago como compensación, aunque un aco de oro es probable que sea escaso Consuelo para aquellos que hayan perdido seres queridos, hogares y medios de vida. Es siempre sabio el andar con cuidad, hablar con deferencia y actuar con respecto en presencia de un gigante, pero esto es especialmente cierto ante los gigantes de las tormentas.

Viviendo en el Filo

Una vez son mayores para valerse por si mismo, los gigantes de las tormentas pasan la mayor parte de sus vidas en reflexión y aislamiento. Son capaces de vivir donde quieren, ya sea en la cima de una montaña o en el fondo de la más profunda fosa oceánica. Un tipo de lugar que atrae invariablemente su atención son los cruces elementales, lugares donde el Plano Material y los Planos Elementales se entrecruzan e interactúan. La influencia elemental imbuye la arquitectura de los gigantes de las tormentas y le otorga cualidades tempestuosas y ultraterrenas a sus hogares.

Los gigantes de las tormentas usan los cruces elementales para sus propios vagabundéos planares, especialmente en el PlanoElemental del Aire y el Plano Elemental del Agua. Los frecuentes remolinos, tornados y tormentas que azotan los pasos hcia esos dos planos ayudan a proteger los hogares de los gigantes y asegurar su privacidad.

Aunque los gigantes de las tormentas prefieren vivir lejos de la compañía e otros igantes, no siempre se hayan solos en sus fortalezas. Los giganes de las tormentas comparten sus moradas con otras criaturas que se encuentran cómodas en esos ambientes: un gigante de las tormentas que more en el mar podría tener unos cuantos sirénidos, misterios acuáticos o incluso una tortura dragon como compañeros, mientras que otro que viviera en un pico podría extender la mano a cualquier pegaso que viviera en las cercanías y podría incluso dar la bienvenida a yetis durante un tiempo si creyera que puede confiar en ellos. Se espera que los huéspedes de un gigante sean respetuosos, sean útiles, proporcionen buena cu otro divertimento cuando el gigante se sienta soiable.



Gnolls: El Hambre Insaciable

Los gnolls recuerdan al mundo el horror que suponen las hordas del Abismo, y el daño que siquiera las más breve incursión demoniaca puede infligir en el mundo.

En donde quiera que el señor demoníaco Yeenoghu entra en el Plano Material y siembra la destrucción, deja un gran rastro de víctimas tras de si. Mientras el Señor del Salvajismo profana la tierra, manadas de hienas le siguen y se ceban con las víctimas hasta que la carne muerta que de las víctimas de Yeenoghu las dejan ahitas e incapaces de moverse. Entonces, en una fuente de sangre y vísceras, las hienas se transforman en gnolls, los cuales asumen la terrible misión de Yeenoghu de matar y destruir cualquier cosa que se ponga en su camino.

Yeenoghu

Los gnolls personifican las oscuras ansias de Yeenoghu, eñ señor demoníaco de las matanzas y la destrucción sin sentido. Aunque Yeenoghu ha seido derrotado y exiliado de vuelta al Abismo más de

Dentro de la Mente de un Gnoll

De un diario recogido de un cultista muerto de Yeenoghu:

Día 2: E sujeto continúa gruñendo y resistiéndose, a pesar de la extirpación de sus brazos y piernas. Le dejaré que pase hambre duante unos días para debilitar su fortaleza mental. Si el gnoll tiene algún tipo de vínculo con el Abismo, debe mantener mi concentración en explotar ese vículo, incluso aunque kla mente de la criatura siga consciente.

Día 6: Sin èrdida apreciable de vigor.

Día 11; Todavía no se aprecia pérdida de vigor.

Día 13: El ritual debe comenzar mañana a pesar de los altos niveles de actividad mental del sujeto.

Día 14: El ritual ha conectado nuestras mentes. Me vi asediado simultáneamente por hambre y furia, como si una fuerza más allá de mi hubiera alcanzado mi mente y me hubiera ordenado solo matar y devorar. Aunque solo duró poco tiempo, fue una sensación terrorífica para mi mente humana, pero de alguna forma también reconfortante al sentirme como parte de algo más grande. Lo que sentí no era el hambre de una bestia, sinó el hambre de todas ellas.

Día 15: he usado otra vez el ritual para unir nuestras mentes. Esta vez me he dado cuenta de donde empezó el hambre. Fue consumido por el hambre infinita y fura desatada del gran Yeenoghu, y sabía que nunca podrían ser saciadas. Metí y devoré una cabra mientras estaba vinculado a la mente del Gnoll. Había dejado un cuchillo apartado para el acto, pero la maté con mis propias manos. La carne estaba caliente. Me alimenté. Alimenté a Yeenoghu.

Día 16: Tercer uso del ritual. Mientras mi conexión con mi señor se va haciendo más profunda, dejo atrás mis viejas preocupaciones. Su hambre es todo lo que importa. Es más grande que yo, más grande que todos nosotros. Es SU marca. Nos ha hecho. Nos empuja hacia delante. Come lo que comemos. Mata lo que matamos. Vendrá si comemos bien. Mendtrña si matamos bien. Mataremos y él comerá. Y nosotros seremos El, y El será nosotros, nunca más solos nunca más con miedo, nunca más hambrientos.

una vez, los gnolls persiguen su horrible y apocalíptica visión de un mundo transformado en una ruina vacía y desértica, con solo los cuerpos podridos de los escasos sgnolls supervivientes marcando una diferencia.

Como criaturas surgidas tras el paso de un señor demoníaco, los gnolls son criaturas de una salvaje ansia de sangre, incapaces de actuar o comprender ningún otro mpulso. Eon extensiones de la voluntad de Yeenoghu. Solo se detienen para devorar lo que han matado y para confeccionar toscar armas y armaduras con lo que recogen de los cadáveres de sus víctimas.

Una partida de guerra Gnoll ejemplifica los planes de Yeenoghu para el mundo. Quiere transformarlo en un vicioso reuno de luchas sin fin. Cuando la última lucha termina, Yeenoghu entrará en el mundo, acabará con el último campeón que sobreviva y presidirá sobre un páramo de cadáveres podridos. Para Yeenoghu, pa pura destrucción es belleza.

El Don de Yeenoghu

Yeenoghu imparte a las mentes de sus seguidores un hambre sobrnatural e insaciable, tanto por la violencia como por la carne de criaturas inteligente. Un Gnoll siente una constante y desgarradora ansia de sangre y destrucción que solo se sacia cuando mata y devora criaturas inteligentes.

Las demás preses pueden proporcionar un sustento de forma temporal, pero no hacen nada por sacier el hambre de Yeenoghu.

Los gnolls vagabundéan por la terrie continuamente en busca de nuevas víctimas, rara vez durmiendo y nunca sentándose en ningún lugar. Solo un asalto a gran escala, como la masacre de una villa entera, puede satisfacer sus deseos de forma temporañ. Un Gnoll saciado descansa, sabiendo que ha complacido a Yeenoghu. Su alivio es corto, nunca más de unos pocos días, antes de que el Gnoll vuelva a ser una vez más esclavo de sus deseos.

La fuerza, el hambre y el miedo son los tres conceptos que todo Gnoll siente. La fuerza permite a un Gnoll, avasallar, matar y devorar a un oponente. El hambre motiva al un Gnoll a avanzar y matar en el nombre de Yeenoghu. El miedo es un arma para usar contra los enemigos y hacer que estos se vuelva presas fáciles. En conjunto, los tres juegan su papel para avanzar los objetivos de Yeenoghu.

Presagios de Más Allá

De todos los señores demoníacos, Yeenoghu es quizás el más activo en el Plano Material. Muestra apoyo a sus seguidores enviándoles presagios en forma de visiones, suelños y portentos. Por tanto, los gnolls buscan instintivamente esos presagios para que les guíen en sus actividades, y los encuentran en muchos lugares.

Entre los signos en los que confían los gnolls se hallan los rastros de sangre y salpicaduras dejados atrás tras devorar un humanoide inteligente. Asocian significados también a otro cierto número de fenómenos, incluyendo la visión flechas en vuelo, el sonido del viento, y los sonidos de aullidos o risas que no tienen una fuente discernible.

Cultistas No Gnolls

Pocas criaturas aparte de los gnolls adoran a Yeenoghu, y aquellas que lo hacen imitan a los gnolls en sus acciones y creencias.

Los cultistas de Yeenoghu son gente que carecen de toda esperanza y que han descendido hasta el nihilismo. Uno podría haber sufrido una tremenda périda personal, haber sido exiliado de su hogar o haber sido víctima de una terrible traición. Cualquiera que sea la razón, el aspirante a cultusta es dejando aislado y abandonado, haciéndolo vulnerable a las enseñanzas de Yeenoghu.

Los pensamientos y sueños de la criatura se ven plagados por visiones enviadas por Yeenoghu. La promesa de un poder definitvo, reforzado por actos de brutalidad la tientan y atormentan.

La mayor parte de la gente adscribe estas sensaciones a unos



fugaces brotes de depresión y locura y son capaces de resistir la llamada de la violencia, pero unos cuantos no pueden. Para estos raros individuos, el verdadero atractivo de las promesas de Yeenoghu no yace en el poder que ofrecen, sino en ekl profundo sentimiento de pertenencia que crean. Aquellos que son dominados por esta oferta se consideran a si mismos gnolls en cuerpo y mente, y pronto se lanzan a cometer sus primeras atrocidades en el nombre de Yeenoghu.

La mayor parte de estos cultistas son casi inmediatamente dados muerte por guaridas u otras autoridades. Unos cuantos escapan a la espsura y continúan sembran la destrucción por si solos, quizás al final uniéndose a una partida de guerra gnoll.

Tácticas Gnoll

Los gnolls parecen lanzarse a la batalla sin pensar, empujados solo por la furia, pero poseen una rudimentaria forma de astucia nacida de varias tácticas que usan de forma consistente.

Masacrar al Débil

Los gnolls solo buscan matar, y por tanto, prefieren tratar con blancos fçaciles y dçebiles. Un enemigo que pueda luchar es un enemigo que hay que guardar para después. Los gnolls no tienen sentimiento alguno de honor, gloria y logros individuales. Solo se preocupan por el número de criaturas a las que pueden matar. Ante una incursión gnolls, es mejor que los refugiados busquen cobijo en castillos y otras posiciones fortificadas. Los gnolls evitan las batallas prolongadas si pueden prefieriendo con mucho masacrar a aquellos que no pueden defenderse.

Avasallar al Fuerte

Los gnolls atacan a presas inteligentes capaces de resistírseles solo cuando poderosos presagios de Yeenoghu les impulsan a ello. Cooperan para imponerse sobre cada uno de un individuos de un grupo de exploradores o aventureros, i si la presa es más numerosa, se lanzan hacia delante en oleadas. Las criaturas treparán por encima de los cuerpos de sus propios muertos para escalar las murallas de un castillo y matar a todos los que haya dentro.

Una creencia comúnmente mantenida es que una fortaleza asedidada por gnolls necesita de diez glechas por cada uno para impedir que las criaturas escalen los muros.

Extenderse a lo Largo y a lo Ancho

Los gnolls nunca establecen campamentos permanentes, aunque pueden quedarse unos cuantos días en el lugar de una matanza particularmente grande mientras devoran los cuerpos tantos de sus vçictimas como los de los gnolls muertos en combate.

Durante este tiempo, las hienas que siguen a una partida de guerra Gnoll se hinchan luego revientan hasta engendrar nuevos gnolls. De esta forma, los gnolls recuperan sus filas antes de vagabundear en bandas de desharrapados para continuar su destrucción.

Matar desde Lejos

Casi todos los gnolls portan un arco saqueado de alguna victima pasada. Los gnolls usan los ataques a distancia casi siempre para impedir que una víctima huya. En lugar de para ablandar a sus blancos con una andanada inicial antes de un asalto. Un blanco herid por una flecha se convierte en una presa fácil para cualquier Gnoll que ande cerca. Algunos gnolls particularmente listo se sabe que han usado flechas ardiendo para provocar incendios, cortand las rutas de huída de sus presas y atrayendo a sus vÍctimas directamente hasta sus mandíbulas.

No Dejar Supervivientes

Una banda de gnolls vive en un estado de guerra eterna con todo lo que se encuentra, aparte de los compañeros adoradores de Yeenoghu.

Sobre Derrotar Gnolls

Un extracto de *Cien Años de Guerra,* un famoso manual de tácticas de combate enanas:

Los gnolls siguen siendo ina amenaza independientemente de la estación. Por suerto, nuestros reductos están demasiado fortificados para sus gustos, pero las caravanas, expdiciones de forrajeo y patrullas deben tratar con ellos.

Los gnolls tienen cuidado en moverse en silencio cuando están a la caza de presas. Los eventos que presagian su presencia son facils de malinterpretar como resultado de otras amenazas. Un explorador puede desaparecer, una caravana no llegar a tiempo y una aldea quedar desierta. Varios tipos de criaturas, como orcos y goblins, pueden causar esos sucesos, pero la evidencia que los gnolls dejan a su paso es inconfundible.

Sus enemigos no son meramente asesinados, son desmembrados y devorados. El botín que otros merodeadosres recogerían es dejado donde caiga, no siendo de utilidad para una criatura que solo requiere de la carne para satisfacer sus ansias.

Si sospecháis que hay gnolls merodeando por territorio enano, enviado espías dignos de confiaza a los asentamientos humanos de la región, mientras retiraris tantos de los vuestros como podáis. Instruir a los espías que transmitan las nuevas cada día, preferiblemente mediante un pájaro mensaje. No le digáis a los espías vuestras sospechas. Inventad una historia, como la búsqueda de un fuera de la ley o algún otro engaño. Si el espía deja de informar, debéis atacar deprisa. Enviado vuestros guerreros más rápidos y lanzadores de conjuros más fuertes a la última localización del espía.

Si los gnolls han golpeado un asentamiento, descansarán hasta una semana, abotargados por haber devorado a sus presas. En este estado es cuando son más vulnerables. Rodead el lugar en silencio y avanzado como uno para cogerlos en una tenza. No dejad que ninguno sobreviva.

Un único Gnoll puede, con el tiempo, crear una nueva partida de guera.

Algunos pueden aruir por una aproximación que no se base en las pérdidas de vidas humanas para que estas tácticas funciona. Sugeriría con alegría alguna si es que existiera alguna. Vuestra mejor estrategia es defender vuestros salones y dejar que los humanos sirvan comocebo. Moradin sae que se multiplican lo suficientemente rápido como para que sus pérdidas se repongan pronto.

Para impedir ser detectados entre incursiones importantes, los gnolls se mueve entre la espesura con tanto sigilo como pueden lograr. Nunca dejan superivivientes en ningún grupo sobre el que se ceben, y perseguirán a un enemigo que huya durante días para impedir que llegue a una aldea o ciudad y haga sonar la alarma.

Si el área en la que cazan pasa a estar demasiado bien defendida, los gnolls se moverán en busca de presas más fáciles. Grandes extensiones en los bordes de la civilización podrían quedar devastada antes de que el mundo pase a ser consciente de la existencia de la amenaza que supone una partida gnoll.

Tesoro

Una banda cauta y habilidosa ouede seguir las huellas de una partida de guerra Gnoll, manteniéndose ocultos y esperando a que las criaturas se muevan después de haber masacrado una aldea o villa. Los gnolls dejan el oro y las gemas y otros objetos resistentes baqueteados y roidos, pero todavía intactos, aunque de forma invariable arruinan los objetos delicados o inflamables durante sus brotes destructivos.

Los gnolls si poseen una comprensión básica del valor de las armas y armaduras, por lo que uno podría decidir quedarse con un objeto que parezca útil. De esta forma, un Gnoll podría llegar a poseer un objeto mágico, aunque no sabría exactamente como utilizarlo. Los gnolls venlos objetos considerados como ”tesoros” únicamente el términos de su capacidad para causar daño o preservar la vida de un Gnoll. Todo lo demás solo vale la pena para ser destruido.

Lenguaje

El lenguaje de los Gnolls, tal y como es este, consiste en ladridos, risotadas y aullidos mezclados con gestos y expresiones.

Los gnolls lo usan solo para comunicar conceptos básicos, como estar alerta ante presas que se aproximan, o para llamar a sus aliados para que se unan a la batalla. Cuando los gnolls luchan entre ellos rara vez se molestar en proferir amenzas o palabras antes de lanzarse contra la gargante del otro.

Cuando los líderes Gnoll deben transmitir conceptos complejos entre su, usan una forma deformada de Abisal que les ha otorgado Yeenoghu. El lenguaje gnoll carece de escritura o forma escrita, aunque los gnolls de élite pueden usar sus limitados conocimientos de la lengua Abisal para dejar mensajes. En la mayoría de los casos, sin embargo, una partida de guerra Gnoll tiene pocos usos para notas escritas o signos. Los gnolls simplemente vagabundéan, atacan, matan y se alimentan. Cualquier cosa más sofisticada está más allá de las preocupaciones de la partida de guerra.

Interpretando a Gnolls y Cultistas de Yeenoghu

Los gnolls tienen poca variedad en personalidad y aspecto. Son colectivamente una fuerza elemental, empujada por un señor demoníaco para extender la muerte y la destrucción.

La única oportunidad real de interacción con los gnolls es proporcionada por los cultistas que a veces acmompañan a una partida de guera. Esta bazofia humanoide podría tener información que los personajes necesitaran o incluso ser antiguos amigos corrompidos por la adoración a Yeenoghu. Para mostrar a un Gnoll que es más inteligente o social de lo normal, le puedes dar características similares a las de los cultistas de Yeenoghu.

Rasgos Físicos de Gnoll/Cultista

d12	Rasgo Físico
1	Le falta un brazo
2	Infestado de gusanos
3	Pelaje manchado con sangre seca
4	Le falta un ojo
5	Camina con una severa cojera
6	Cubierto de quemaduras
7	Gemelo vestigial le sale en la espalda
8	Respira con siseos fuertes
9	La saliva es medianamente ácida
10	Cubierto de granos y pústulas sangrantes
11	Horrible olor a podrido
12	Arma todavía insertada en una vieja herida

Rasgos de Personalidad de Gnoll/Cultista

d6	Rasgo de Personalidad
1	Una vez un enemigo me desafía, dedico todo mi esfuerzo a su destrucción
2	El mejor enemigo es aquel cogido por sorpresa
3	Odio el solo y solo viajo de noche
4	He parado de usar el lenguaje y solo uso gruñidos y aullidos
5	No tengo miedo de la muerte, y de doy la bienvenida en combate
6	Mi furia berserker hace que un perro rabioso parezca dócil

Ideales de Gnoll/Cultista

d6	Ideal
1	**Fuerza.** Debo permanecer fuerte para sorvevivir (Cualquiera)
2	**Matanza.** Si destruyo a los débiles, complazco a Yeenoghu (malvado)
3	**Destrucción.** Yeenoghu volverá solo cuando queden aquellos dignos de su furia (malvado)
4	Paranoia. Otros están planeando matarme y devorarme. Debe encontrar una forma de matarlos y devorarlos a ellos primero. (Caótico)
5	Autosuficiencia. Cuando llegue el momento incluso mis aliados morirán por mi mano. (Malvado)
6	Liderazgo. No soy parte de la manada, estoy por encima de ella (Caótico)

Vínculos de Gnoll/Cultista

d6	Vínculo
1	Moriría antes que traicionar al Señor del Salvajismo
2	Seguiría al líder de nuestra partidia de guerra a donde fuera
3	Acabo con los débiles de nuestra parada de guerra para que podamos seguir siendo fuertes.
4	Los presagios de Yeenoghu guían todas mis decisiones.
5	Si muero en combate, es que simplemente era demasiado débil como para complacer a Yeenoghu.
6	Devoro a los débiles para purgarlos del mundo, a los fuertes para acabar con su poder.

Taras de Gnoll/Cultista

d6	Tara
1	Carezco de astucia táctica y confío en realizar ataques en masa.
2	Huyo de los enemigos que igualan mi fuerza.
3	Mis supuestos aliados son mis primeras víctimas.
4	En lo más profundo de mi ser tengo miedo de que fallaré a Yeenoghu.
5	Mi deseo de atormentar a mis enemigos a veces les da la oportunidad de engañarme.
6	Mi arrogancia hace que deje pasar oportunidades.

Nombres Gnoll

Tal y como es adecuado para criaturas con un lenguaje que es poco más que un conjunto de gañiidos, gruñidos y gritos, la mayor parte de gnolls carecen de nombre y le encuentran poca utilidad. Los gnolls poderosos, normalmente los colmillos, señores de la manada y flinds, reciben nombres directamente de Yeenoghu. Lo mismo es aplicable entre los seguidores bendecidos de Yeenoghu entre los humanos, orcos y otras razas.

Nombres Gnoll

d12	Nombre		
1	Aargab	7	tmmor
2	Alark	8	Oduk
3	Andak	9	Orrom
4	Ethak	10	Otal
5	fyeth	11	Ulthak
6	lgnar	12	Ustar

Anatomía de una Partida de Guerra

Una partidad de guerra gnolls es probable que contenga una variedad de gnolls y otras criaturas, y ninguno de estos grupos tendrá la misma composición.

Los gnols que representan los soldados de a pie tienen diferentes atributos y por tanto diferentes papeles en los asaltos de la partida de guerra. Apoyando a los guerreros que representan la parte principal de la fuerza están los cazadores, especialistas en el sigilo y atacar a distancia, y los roecarne, los cuales se apoyan en su salvajismo natural en lugar de en sus armas para desgarrar a sus enemigos. Una manada de hienas forma parte siempre de la partida de guerra, y a veces estas bestias son igual de numerosas que los propios gnolls. Una partida de guerra que haya psado malos tiempos puede contener un cierto número de gnolls marchitados, mientras que una que disfrute del favor de Yeenoghu podría estar liderada por un flind, el más raro y fuerte de todos los gnolls. También es posible, aunque bastante raro, que una partida de guerra incluya un cierto número de cultistas, otros humanoides que se hayan dedicado a Yeenoghu y se hayan unido a la partida de guerra para probar su lealtad.

Cada uno de estos elemento de una partida de guerra es descrito con mayor profundidad a continuación. Las estadísticas de los cazadores gnolls, roecarne Gnoll, gnolls marchitos y flinds aparecen en el capítulo 3 de este libro.

Gnolls Señores de la Manada

La mayor parte de las partidas de guerra están lideradas por Señores de la Manada. Estos campeones de Yeenoghu aspiran a recibir el favor de su señor con sacrificios.

Marcan sus pieles con runas sangrientas, las cuales a veces les confieren poderes sobrenaturales otorgados por el propio Yeenoghu. Los señores de la manada prefieren armas grandes y pesadas como glaives y hachas.

Gnolls Colmillos de Yeenoghu

Los colmillos de Yeenoghu han sido honrados con el poder de engendrar nuevos gnolls. Ungen los restos de sus enemigos con extraños rituales. Una hiena que se alimente de un cadáver así engendra un Gnoll, mientras que otros humanoides que se unan al festín se convertirán en cultistas de Yeenoghu. Los colmillos usan sus garras en combate, para imbuir mejor a sus víctimas con la magia necesaria para engendrar mas gnolls.

Guerreros Gnolls

Los gnolls normales representan la mayor parte de una partida de guerra. Luchan sobre todo con lanzas fabricadas con madera y hueso. Aunque carecen de cualquier bendición particular de Yeenoghu, su ferocidad les convierte en enemigos formidables.

Cazadores Gnolls

Cuando una partida de guerra se mueve, los cazadores viajan en un amplio arco alrededor del perímetro de la fuerza. Los cazadores son más adeptos que otros gnolls a la hora de moverse en sigilo y son ser detectados a través de un área, los que los hace útiles para los reconocimientos. A veces un equipo de cazadores es enviados para cavar en silencio con los centinelas de una patrullas antes de que puedan dar la alarma, los que hace del cercano asalto por parte de la partida de guerra una acción mucho más letal.

Otra función que los cazadores realizar es permanecer detrás de una partida de guerra, acabando con los gnolls heridosm y con aquellos que no pueden seguir el ritmo.

Roecarne Gnolls

Todos los gnolls son despiadados y brutales, pero los roecarne de una partida de guerra usan su rapidez y agilidad para aumentar su salvajismo. Al comienzo de una incursión, los roecarne acechan en los flancos de las fuerzas gnolls, esperando para saltar sobre los enemigos que se queden aislados. Cuando un roecarne salta a la acción, sus espadas y colmillos lo convierten en un girante remolino de muerte, capaz de correr de un blanco a otro como si hubiera sido disparado por un arco.



Marchitos Gnolls

Una partida de guerra podría pasar durante semanas sin encontrarse con el tipo de presa que necesita. Los gnolls pueden devorar animales para obtener sustento, pero solo la carne de humanoides inteligentes puede calmar el incesante hambre que les impuso Yeenoghu.

Cuando una partida de guerra se desespera por obtener comida, sus miembros se vuelven los unos contra los otros. Aquellos que sucumben a la violencia son devorados, pero su servicio a la partida de guerra no termina en ese momento. Los supervivientes preservan los huesos de sus camaradas caídos, para que un Señor de la Manada o un flin puedan realizar un ritual a Yeenoghu para que este los convierta en leales seguidores no muertos conocidos como marchitos.

Incluso después de la muerte, los marchitos gnolls sirven a la partida de guerra igual que el resto de sus camaradas. Aunque no tan formidables como los guerreros o cazadores, son igual de incansables.

Flinds

Un flind es un gnolls excepcionalmente grande y fuerte. Ninguna partida de guerra contiene más de un flind, y este es siempre el líder de su partida de guerra. Un flind empuña un arma que porta las bendiciones de Yeenoghu: un mangual mágico que daña el cuerpo y la mente de cualquier enemigo que recibe su contacto.

Dado qie los flinds son tan raros, los demás gnolls los ven como los mensajes especiales de Yeenoghu, bendecidos con un ojo atento para los presagios y un fino oído para escuchar los susurros de Yeenoghu. Cada día, un flind consulta los presagios su alrededor y determina el rumbo de la partida de guerra.

Durante un combate, un Gnoll que de el golpe de gracia a un flind reclamará su mangual y, en un estallido de energía abisal será tocado por Yeenoghu y se converirá el mismo en un flind. La muerte o desaparición de un flind por cualquier otra razón hará que una partida de guerra caiga en luchas intestinas.

A veces un nuevo líder emergerá de la manada después de haber acabado con sus rivales, con mayor frecuencia, los fragmentos de la manada y los supervivientes van por rumbos diferentes.

Cultistas

Rara vez, una partida de guerra incluye a orcos, humanos u otros humanoides que han jurado lealtad a Yeenoghu. Los gnolls tratan a estos cultistas como lo harian con otros gnolls, no matándolos mientras se unan a la matanza cuando la partida de guerra encuentre presas.



Casi todos los cultistas son brutales individuos tocados por la locura, un escalón por encima de las hienas que siguen a la partida de guerra en su camino. No son gnolls, por lo que no reciben su inspiración directamente de Yeenoghu. Y sin embargo a veces ocurren excepciones. Si un individuo de gran inteligencia y habilidad escucha la llamada de Yeenoghu, el Señor del Salvajismo podría elevarlo al liderazgo de su banda.

Esos campeones son raros, y una banda liderada por un cultista es capaz de conseguir logros más allá de lo que puede lograr un grupo de gnolls, logros que combinan el salvajismo de los gnolls con un nivel humano de inteligencia y planificación.

Aliados de los Gnolls

Los gnolls hacen la guerra contra cualquier criatura con la que se encuentren, excepto aquellas que se han dedicado a Yeenoghu y aquellas que actúan de acuerdo con sus deseos.

El Canto del Cazador

Esta simple declaración del poder de Yeenoghu fue desarrollada por un pequeño culto al señor demoníaco descubierto en las profundidades del bosque. Un grupo de leñadores, ante el peligro del hambre, se volvión hacia el canibalismo para sobrevivir y al final cayó bajo la influencia de Yeenoghu. Los gnolls lanzan un cántico similar en su lenguaje mientras buscan presas.

El primer don es el hambre.
Es Su bendición.
Es nuestra llamada a traer la muerte.
El segundo don es la muerte.
La muerte prueba nuestra fuerza.
La muerte purga nuestros miedos.
El tercer don es el miedo,
Tememos fallarle.
Tememos que surja el hambre.

El Señor del Salvajismo corrompe las almas de sus seguidores y las criaturas afines a estos de una forma que estas y los gnolls reconocen inmediatamente y hace que no se enzarcen en combae. Por tanto, una partida de guerra podría incluir o ser acompañada por otros malvados seres.

Demonios

Un colmillo de Yeenoghu es a veces honrado con la intuición cósmica necesaria para invocar demonios carentes de mente.

Cuando los designios de Yeenoghu lo permiten, una partida de guerra podría verse reforzada por algunos de sus demonios favoritos como bar Iguras, dretches, hezrous, o manes. El Señor del Salvajismo tiene también una afinidad especial por los demonios fauce, los cuales comparten su insaciale hambre.

Las hienas demoníacas conocidas como shoosuvas son enviadas por Yeenoghu para que ayuden a sus más exaltados campeones. Entre los gnolls, la aparición de un shoosuva es una recompensa por recientes triunfos, y se la considera heraldo de grandes victorias y festines por venir. Entre los gnolls, la aparición de un shoosuva es una recompensa por recientes triunfos, y se la considera heraldo de grandes victorias y festines por venir. Un shoosuva protege a los miembros más poderosos de la partida de guerra y sirve como compañera al colmillo de Yeenoghu mñas fuerte del grupo.

Para más información acerca de los demonios fauce y los shoosuvas, revisa el capítulo 3 de este libro.

Hienas

Grandes manadas de hienas siguen a las partidas de guerra gnolls. Por su parte, los gnolls ignoran en su mayor parte e estos animales. Tienden a reunirse alrededor de los Colmillos, ansioas para compartirá las bendiciones de Yeenoghu y su horrible transformación.

Leucrones

Traídos al mundo durante las antiguas incursiones de Yeenoghu al Plano Material, los leucrones son más grandes, listos y rápidos que

los gnolls. Cuando uno se une a una partida de guerra, no trabaja por liderar el grupo (lo cual traería consigo un conflicto innecesario) sino por proteger y servir a su líder. La dedicación de un leucrón hacia Yeenoghu es tan ferviente como la de cualquier gnolls, y su objetivo principal es la de hacer avanzar la causa del Señor del Salvajismo por encima de la suya propia.

Para más información acerca de los leucrones, revisa el capítulo 3 de este libro.

Necrófagos

Las hordas de necrófagos emergen de los cementerios y Dungeons para seguir el rastro de una partida de guerra, cebándose sobre los restos de sus vçictimas y a veces uniéndose con el grupo. Aunque los necrófagos reverencian normalmente a Orcus, su incesable hambre les puede llevar a volverse hacia Yeenoghu.

Trolls

De todas las criaturas encontradas por los gnolls, los trolls son los más probables que se unan a ellos, simplemente debido a que la forma de vida de los gnolls les puede atraer. Como hambrientas criaturas con increíble resistencia, los trolls se adaptan bien en el informal esquema de una partida de guerra gnoll.

Creando una Partida de Guerra Gnoll

Para incluir una partida de guerra Gnoll en tu campaña, o si necesitar crear una rápidamente para usar en un encuentra, usa las tablas en esta sección. Tira una vez en cada una para determinar el nombre de la partida de guerra, sus componentes y rasgos únicos.

La Tabla de Nombre de Partida de Guerra ha sido estructurada para crear nombres con dos atriburos. Algunas partidas de guerra se vuelven tan famosas que reciben algún epíteto de sus enemigos, pero solo los flinds y señores de la manada más poderosos se molestas en nombrar a los grupos a los que lideran.

La tabla de Composición de la Partida de guerra determina cuantos gnolls y hienan la componene. La tabla de Liderazgo de la Partida de Guerra indica el comandante de la partida de guerra (si es que tiene uno), y da un modificador para aplicar a los resultados de la Caomposición: para un banda liderada por un flind, dobla todos los resultados, para una que carezca de líder, divídelos a la mitad.

Tira una vez en la tabla de Criaturas Especiales para ver que criatura especial forma parte de la partida de guerra y en qué números. Ls tablas de Rasgos Físicos Compartidos y Comportamientos o Tácticas Notables añaden algo de sabor distintivo a la partida de guerra. Finalmente, la tabla de Influencia Demoníaca añade un color Abisal al grupo: debido al vínculo sobrenatural de los gnolls con el Abismo, su avance hacia una comunidad podría verse anunciado por extraños efectos que aflijan al área o a la gente un día o así antes de que ataquen el asentamiento.

Nombre de Partida de Guerra Gnoll

d6	Nombre Parte 1	Nombre Parte 1
1	Heraldos	Abisales
2	Cazadores	Terribles
3	Mestizos	Aullantes
4	Mutiladores	Rabiosos
5	Saqueadores	Podridos
6	Asesinos	Gritones

Composición de la Partida de Guerra Gnoll

Composición	Número de Aparición
Gnolls Colmillos de Yeenoghu	ld4 + 1
Cazadores Gnoll	ld4 + l
Roecarnes Gnoll	2d4
Guerreros (gnolls normales)	6d6
Hienas	4d6

Liderazgo de la Partida de Guerra Gnoll

d6	Lider	Número de Aparición
1	Flind	Doble
2-4	Señor de la Manada	Normal
5-6	Ninguno	Mitad

Criaturas Especiales

d20	Criatura Especial
1	1 **bar-igura**
2-5	3d6 **dretches**
6-8	2d6 **necrófagos**
9-10	2d6 **gnolls marchitos***
11	1 **hezrou**
12-13	ld4 **leucrones***
14-16	2d6 **manes**
17-18	2d4 **demonios fauce***
19	l **shoosuva***
20	ld3 **trolls**

* Revisa el capítulo 3 de este libro





Rasgo Físico Compartido

d10	Rasgo Fisico Compartido
1	Runa marcada a fuego en la frente
2	Piercings de huesos
3	Escarificación ritual
4	Rodeados por nubes de moscas
5	Risa constante y estremecedora
6	Cubiertos por extraños crecimientos fúngicos
7	Hedor horrible
8	Los ojos brillan como el fuego
9	Largos colmillos negros
10	Albinos

Comportamientos o Tácticas Notables

d10	Comportamientos o Tácticas Notables
1	Uso de flechas ardietnes y alquitrán ardiendo
2	Uso de tambores y cuernos para esparcir el miedo
3	Intentos de capturar y usar armas de asedio
4	Portan y extienden enfermedades
5	Los prisioneros son mantenidos en jaulas y atormentados
6	Uso de redes para tomar cautivos para luego ser devorados
7	El líder tiene un objeto poderoso, como un *cuerno de explosión*
8	Acciones mágicamente controladas por un lanzador de conjuros

Influencia Demoníaca

d12	Influencia Demoníaca
1	La comida y bebida se estropéan
2	Los animales se vuelven violentos y rabiosos
3	Surgen terribles tormentas
4	Se producen pequeños temblores de tierra
5	Los residentes sufren brotes cortos de locura
6	La gente de abandona en la decadencia y la bebida
7	Las peleas se vuelven violentas
8	Los amigos se traicionan entre si
9-12	Ninguna

Goblinoides: La Hueste Conquistadora

Maglubiyet es en verdad el Dios Conquistador. Pone firmes las espaldas de los cobardes goblins. Levanta a los osgos de su sueño de haraganas. Pone el marcha el atronador paso de las legiones hobgoblins. Maglubiyet coge tres razas y las convierte en una sola gente.

En tiempos pasados los goblinoides eran distintos los unos de los otros, con fes separadas y diferentes construmbres.

Luego Maglubiyet vino y conquistó todo lo que había ante él, mortales y dioses por igual. Los dioses y héroes que no se sometían a su voluntad eran destruidos y desechados. Colocó su pie sobre el cuello del poderoso Khurgorbaeyag, domeñó la voluntad del intratable Hruggek, y forzó al sádico Nomog-Geaya obedecerle. Lo que los goblins, los osgos y los hobgoblins eran antes de que sus dioses rindieran pleitesía a Maglubiyet ya no importa. Ahora son, ante todo, seguidores de Maglubiyet.

En la superficie, los goblins, osgos y hobgoblins son tan diferentes como medianos, enanos y elfos. Cada raza tiene sus propias tendencias, aspecto, cultura y dioses. Pero la mano de Maglubiyet los ha unido juntos, al igual que hizo con las otras partrs de sus dioses un todo aún más grande. Cuando un tipo de goblinoide se encuentra con otro, los dos no se ven como extraños o enemigos. Por el contrario saben que por el hecho de haberse encontrado a solas, Maglubiyet les ha ordenado juntarse.

Saben que ha llegado el momento de formar una hueste.

Goblins

Los goblins ocupan un lugar difícil en un mundo peligroso, y reaccionan golpeando a cualquier criatura a la que crean que pueden avasallar. Astutos en la batalla y crueles en la victoria, los goblins son aduladores y serviles en la derrota, al igual que en su propia sociedad deben humillares ante aquellos de mayor estatus y y como tribus goblins humillarse ante otros goblinoides.

Arrieros de Bestias y Capataces de Esclavos

Los goblins saben que son una raza débil y poco sofisticada que puede ser fácilmente dominada por criaturas más grandes, listas, más organizadas, más feroces o con más poderes mágicos.

Después de todo, su dios fue conquistado por Maglubiyet, y ahora cuando el Poderoso los llama, incluso sus almas están perdidas. Es esta realización lo que les empuja a dminar a otras crituras cuando pueden, ya que para los goblins, la vida es corta.

Los goblins buscan atrapar y esclavizar a todas las criaturas que encuentran, pero huyen de la oposición que parezca demasiado temible. Durante millas alrededor de sus guaridas empléan trampas de pozo, de lazo y redes para atrapar a los incautos, y cuando sus patrullas de caza encuentran a toors seres, siempre buscan formas de capturar a sus enemigos en lugar de matarlos. Los goblins que se encuentran con los límites de una sociedad siempre prueban sus defensas robando objaeto, y si esos crímenes quedan sin castigo, comienzan a secuestrar a gente.

Las criaturas esclaizadas reciben en peor de los tratos que los goblins puedan dispensar mientras todavía sigan pudiendo dar un redimiento eficaz como esclavos. Pero los humanoides y monstruos que son especialmente capaces de ofrecer servicios inusuales son tratados como apreciadas mascotas (aunque ocasionalmente se abuse de ellos).

Khurgorbaeyag: Capataz de Todos

Los goblins tuvieron una vez muchos dioses, pero el únic que sobrevivió a la ascensión de Maglubiyet es el cruel Khurgorbaeyag, conocido como el Capataz.

Khurgorbaeyag exhorta a sus adoradores a que sean los amos de otros. Solo empuñando el látigo pueden esperar escapar a su castigo. Khurgorbaeyag a veces hace sentir su presencia o sus deseos a través de irancundos portentos o bendiciones mágicas: es restallido de un látigo sin una fuente visible, unas cadenas o cuerdas que se mueen solas o una brillante jaula que aparece para atrapar a enemigos o a aquellos que lo desairan. Los adoradores de Khurgorbaeyag a veces se ven dominados por súbitos brotes depresivos, los cuales toman como un signo de que han desairado a su dios. Cuando se liberan de esta sensación, toman el látigo de su amo con celo renovado y buscan a más criaturas sobre las cuales puedan utilizarlo.

El símbolo sagrado de Khurgorbaeyag es un látigo de cuero de color rojo y amarillo. Esta marca de su autoridad es usada por su poseedor contra goblins de una casta más baja así como contra esclavos y enemigos. El conocimiento de como hacer un látigo así es suficiente como para elevar a un goblin a la casta superior de los fustigadores. A veces el secreto es guardado por una única familia en la tribu, la cual disfruta de prestigio e influencia dado que controla el suministro de látigos.

Virtualmente cualquier tipo de criatura que pueda ser sometida a servicio puede ser encontrada en una tribu goblin, pero las ratas y lobos están casi siempre presentes. Ambos han vivido en concierto con los goblins durante casi tanto tiempo como los humanos han trabajado con perros y caballos y ambos animales sirven a propósitos similares.



Asuntos de Familia

Una tribu de goblins está organizada en sus sistema de castas de cuatro niveles compuesto por fustigadores, cazadores, recolectores y parias. El estatus de cada familia en la tribu está basado en la importancia de esta para la supervivencia de la tribu. Las familias que pertenecen a las castas de mayor rango mantien su estatus no compartiendo sus conocimientos y habiliades con las demás familias, mientras que las de las castas más bajas tiene pocas oportunidades de escapar de su desdicha.

Los extraños que no comprenden el sistema social de los goblins se sorprenden a veces de como interactúan las castas de forma tan diferente con ellos. Un único guerrero humanoo podría asustar a una docena de recolectores, solo para verse sorpendido por dos cazadores que le ataquen violentamente. Un grupo captura de invasores podría colgar dentro de una red mientras unas docenas de goblins pasan al lado sin hacerles caso hasta que no aparezca un grupo de recolectores.

Fustigadores. La cosa más parecida a la nobleza que tiene una tribu goblin es la casta de los fustigadores, familias de goblins entrenados en los caminos de la batalla y también poseedores de habilidades clave como la estrategia, construcción de trampas, doma de bestias, minería, fundición, forja y religión. Si la tribu tiene algún lanzador de conjuros, estarán incluidos también dentro de esta casta. Los fustigadores siguen el liderazgo del jefe de la tribu, y hacen cumplir su voluntad sobre los demás goblins a golpe de látigo.

Cazadores. Las familias de goblins habilidosas en el uso de las armas no que no tienen acceos a otros conocimientos especiales tienen el segundo estatus más alto en la tribu. Los cazadores son a veces los mejores jinetes de lobos y conocen mejor los territorios más alejados de la guarida de la tribu. Estos individuso cazan presa en tiempos de paza y en combate sirven como exploradores, soldados de a pie y caballería.

Recolectores. Las familias en el segundo nivel más bajo son responsables de recoger comida del área circundante, tomando lo que hay disponible de froma natural o robando lo que pueden.

Los recolectores también se encargan de la poca agricultura de la cual son capaces los goblins y están encargados de controlar las tampas por si hay gente o bestias capturadas en ellas. Los recolectores no suelen estar armados con armas más potentes que una honda o un cuchillo, pero con frecuencia portan redes, abrojos, lazos y cuerdas montadas sobre varas para controlar a criaturas capturadas. Estos goblins se encargan de cocinar patra la tribu y en tiempos de guerra son también responsables de destilar venenos.

Los recolectores, y los parias bajo ellos, genten muhco por su vida en combate, creyendo que los fustigadores tienen conocimientos especiales acerca de como sobrevivir. Son los miembros de las castas más bajas los que le dan a los goblins su fama de cobardía.

Parias. Algunas familias goblins son las de más bajo estatus. Compuestas por los menos inteligentes, educados y débiles de entre los goblins. Obtienen los peores trabajos, limpiar los corrales de los animales, limpiar lo que ensucian los demás goblins, y hacer cualquier trabajo duro como excavar en las minas. Si la tribu goblin tiene esclavos para que hagan parte de este trabajo, las familias parias disfrutan de la oportunidad de supervisar y dominar a esas criaturas, las cuales carecen de cualquier estatus.

Símbolos de Estatus

Los goblins adoran los símbolos de autoridad, y por tanto el jefe de la tribu los muestra donde quiera que vaya.

Unos símbolos así pueden tener una forma típica, quizás una corona o un trono, pero también pueden ser objetos más distintivos como una silla de montar lobos de alto respaldo o unas botas muy adornadas. Las castas en una tribu también adoptan símbolos para indicar la membresía o la pertenencia a una familia, pero los símbolos usadas rara vez coinciden entre diferentes tribus y con frecuencia tienen poco sentido para otras criaturas. Algunos posibles símbolos de estatos aparecen mostrados en la tabla de símbolos de estatus. Una casta o un jefe podrían mostrar más de uno de estos objetos.



Booyaghs

Los lanzadores de conjuros de cualquier tipo entre los goblins son algo raro.

Los goblins carecen típicamente de la inteligencia y paciencia como para practicar la magia, y no lo suelen hacer bien incluso cuando se les ofrece acceso al conocimiento y entrenamiento necesarios. Los hechiceros son menos frecuentes entre ellos que entre muchas otras razas y a Khurgorbaeyag parece disgustarle el compartir su poder divino entre sus seguidores.

Y aunque muchos goblins aceptarían rápidamente cualquier cosa que les ofreciera las habilidades de un brujo, los patronos que conceden dichos poderes saben que un goblin es poco probable que cumpla ningún pacto.

Incluso cuando un goblin ha nacido con la capacidad para convertirse en un lanzador de conjuros, el conocimiento y talento necesarios para transmitirá la tradición rara vez persiste durante más de un puñado de generaciones. Dado que tienen tan poca experiencia con la magia, los goblins no distinguen entre
sus formas de magia. Para ellos toda la magia es "booyahg," y esa palabra es parte del nombre que le dan a todos sus practicantes. Un goblin con acceso a booyahg se convierte en un miembro de la casta de los fustigadores y confrecuencia se alza hasta el puesto de jefe.

Lanzador de conjuros Booyahg. Este goblin sirvió bajo las órdenes de un mago hobgoblin y echó una mirada al libro de conjuros de su amo, aprendiendo un poco de magia imitando los gestos y palabras que pudo recordar.

¿Quíen el el Jefe?

Los goblins establecen el gobierno de sus tribus a imitación del gobierno basado en el látigo de su dios Khurgorbaeyag, y por tanto cada grupo tiene un líder que ejerce un control autocrático. Pero al igual que con muchas tiranías, la muerte de un líder tiene como resultado una caótica transición hacia el siguiente líder. Algunas veces un jefe goblin tiene la prudencia de declarar un sucesor, a veces un hijo u otro miembro de la familia en el que el jefe ha podido confiar. Pero una declaración así no siempre impide una desesperada lucha por la influencia y los aliados, o puñaladas en secreto y luchas abiertas por el título. La mayor parte de las veces, el que sale victorioso en una lucha así proviene de otra familia de la casta de los fustigadores, y cualquier aliado del jefe anterior puede considerarse afortunado si su únic castigo es la dekmoción a la casta de los parias.

A veces otra criatura asume el control de una tribu gobli, matando o subyugando al actual jefe y atemorizando al resto de la tribu. Si la criatura no es muy inteligente, como un troll o un ogro, los goblins de clase baja le ofrecerán obediencia, pero antes de que pase mucho tiempo lo goblins de clase alta comenzarán a pensar que quien quiera que pueda susurrar al oíodoo del lider podrá actuar como verdadero jefe en secreto. Si la criatura echa atrás una manipulación así, la tribu se podrán detrás del nuevo tirano, mejor acomodarse al nuevo gobierno que conspirar contra el y ser catalogado como traidor.

Símbolos de Estatus

d20	Símbolo de Estatus
1	Collares y marcas en una oreja
2	Costillas atadas al cabello
3	Un cinturón hecho con pieles de mapache
4	La bota de un gnomo usada como sombrero
5	Una bolsa llena con uñas cortadas de un aliado ogro
6	Una rana mantenida dentro de un frasco
7	Unos frágiles yelmos hechos con huevos de picostralas
8	Pendientes para la nariz
9	Manos pintadas o manchadas
10	Bichos mantenidos en una bolsa como tentempié
11	Grito de guerra tatuado en el pecho
12	Escudos hechos con quitina de ankheg
13	Brazalete hecho con piezas de goblins convertidos en piedra
14	Raza especial de rata mantenida como masctoa
15	Dientes arrancados en ciertos lugares
16	Capas de plumas de oso lechuza
17	Cicatrices de latigazos
18	Piercings de labios con colmillos de orcos
19	Paraguas hechas con mantoscuros muertos
20	Capas hechas con retales de un tapiz élfico

El goblin puede lanzar una vez al día un conjuro de 1º nivel de mago determinado al azar. La Inteligencia es un característica de lanzamiento de conjuros.

Poseedor de Booyahg. Este goblin encontró un objeto mágico (un *collar de bolas de fuego, un circulete de explosión,* o similar) y ha aprendido como utilizarlo.

Látigo Booyahg. Khurgorbaeyag ha visto adecuado otorgar poderes a este goblin que le permiten dominar a otros. El goblin tiene a otros 1d3 goblins que obedecen ciegamente sus órdenes.

Esclavo Booyahg. Este brujo arcano goblin sirve a un patrón que puede cobrarse el precio en sangre su el goblin no hace lo que le ha prometido. A veces este patrón es un aquelarre de sagas que sirve como jefe de la tribu, un infernal que se ha abierto paso hasta llegar al mundo o un señor no muerto como un liche o un vampiro. (Para más información sobre patrones no muertos, revisa la *Guía del Aventurero de la Costa de la Espada.)* Usa uno de los bloques de estadísticas del Apéndice B para representar a este goblin, añadiendo los rasgos de visión en la oscuridad y huída ágil comunes a todos los goblins.

Booyahg! Booyahg! Booyahg!. Este goblin es un hechicero con el origen de magia salvaje cuyos lanzamientos de conjuros, incluyendo trucos, se ven acompañados por una oleada de magia salvaje. Usa el bloque de estadísticas de **mago** en el *Manual de Monstruos* para representar a este goblin, añadiendo los rasgos de visión en la oscuridad y huída ágil comunes a todos los goblins.

Cada vez que el goblin lanza un conjuro hay una oleada asociada de magia salvaje; tira en la tabla de Oleada de Magia Salvaje en el *Manual del Jugador* para determinar que efecto de magia salvaje se produce.

Guaridas Goblin

Las tribus de goblin toman residencia en valles recluidos, bosques sombríos y cuevas y túneles bajo la superficie del mundo. Mineros y artesanos capaces, buscan asentarse en lugares donde puedan obtener los materiales en bruto para fabricar armas y armaduras. Su necesidad de hierro y otros metales a veces los pone en conflicto con otras razas, pero con igual frecuencia, los goblins obtienen lo que necesitan reclamando minas abandonadas por otras razas y arañando de restos de mineral las vetas que se pensaban agotadas.

Cuando los goblins expanden una mina, los túneles que excavan son extrechos y parecidos a madrigueras. Los goblins viven tanto dentro de estos túneles como en la superficie el exterior del área.

Nilbogs: Bromistas con Poder

Un nilbog ("goblin" deletreado al revés) es un goblin poseído por el espíritu de un travieso dios bromista. Incluso aunque los goblins viven en la parte más baja de la jerarquía de una hueste goblinoide, la amenaza de que aparezca un nilbog entre sus filas impide que los osgos y los hobgoblins inflingaj muchas crueldades a sus inferiores.

Un nilbog no usa usas habilidades de forma indiscriminada. Uno puede ser aplacado si se le ofrecen aposentos confortables, buena comida y rienda libre para hacer lo que desee, en cuyo caso mantiene sus poderes a raya.

Los hobgoblins ha n aprendido como proteger ante la aparición de un ñilbo: el más molesto y tonto goblin de la hueste es nombrado bufón. Este goblin puede descansar en el centro de mando de un señor de la guerra hobgoblin, libre para comportarse como desee libre de riesgos de castigo o rechazo.

Para más información acerca de los nilbogs, revisa el capítulo 3 de este libro.

Protegen el territorio alrededor de la mina durante millas, enviado patrullas de cazadores equipados con cuernos de guerra y usando lobos como perros guardianes para que les alerten ante cualquier intruso.

Zonas Circundantes. El terriotiro alrededor de un guarida goblin tiene varios hitos, la mayoría de los cuales no son obvios a simple vista. Las manadas de lobos aliadas con los goblins sirven como eficaces guardias perimetrales, sin traicionar el hecho de que una tribu de goblins vive en las cercanías. Kis cazadores se aposentan en sus puertos de guardia encima de árboles altos o en la cima de oteros rocosos mientras permanecen sin ser vistos.

Cualquier camino obvio a través del territorio (un valle, un sendero despejado o un rio) podría ser convertido en un punto de emboscada en donde una fuerza de goblins puede atrapar a unos intrusos. Esos lugares podrían estar también llenos de trampas de red, trampas de lazo y trampas de pozo ocultas que los recolectores controlan con frecuencia ante cualquier nuevo esclavo. El área también incluye zonas de enterramiento para cada casta, siempre situadas lejos de la guarida.

Exterior de la Guarida. Cualquiera que sea lo suficientemente habilidoso o afortunado para pasar a través del territorio de una tribu goblin sin ser detectado es probable que se encuentre con algún signo de ocupación de la zona, con goblins trabaando y otros goblins montando guardia cerca de ellos.

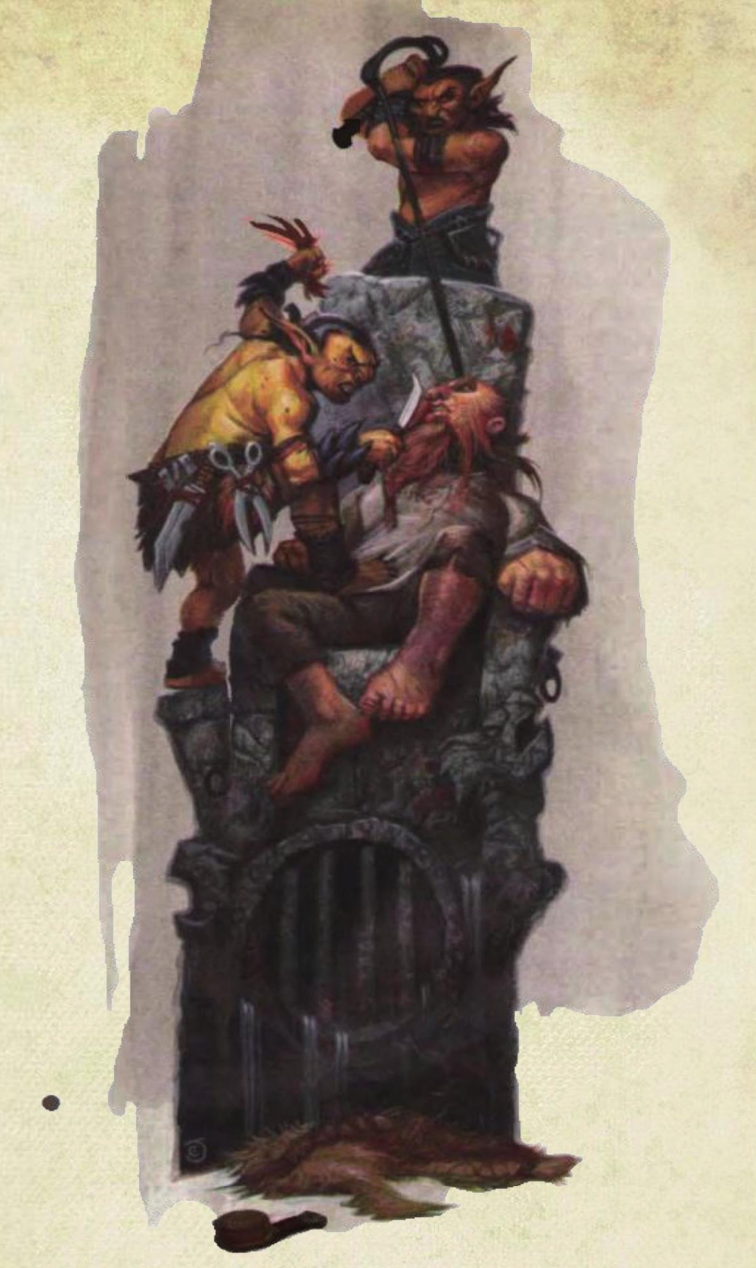
Si la guarida está construida alrededor de una mina, la fundición y la forja de la tribu estarán cerca. Una guarida dentro de un bosque es probable que tenga pilas de leña cortada (y herramientas para ello) en las cercanías. En terreno apropiado, los goblins podrían apartar algo de tierra para una agricultura simple (cultivas hongos y tubérculos). Si la guarida no tiene suficiente espacio para todos, los recolectores y los parias estarán alojados en simples chozas en la superficie, cerca de las áreas donde trabajan.

Interior de la Guarida. El lugar ideal para una guarida goblin es una mina abandonada que deisponga de dos o tres grandes cámaras y unas cuantas cámaras más pequeñas, con túneles que las conecten. En un lugar así, la tribu puede proteger sus recursos más valiosos mientras que disfrutan de un módico de conforto.

La mayor parte de las guaridas tienen solo una única entrada, pero los goblins podrían construir un cierto número de túneles de huída que emerjan lejos de ese lugar.

A corta distancia de la entrada, si existe un lugar adecuadi, los goblins podrían albergar una lobera. Los animales pueden ir y venir a su antojo, a no ser que los goblins los necesiten. Cualquier túnel dentro de la guarida, ya haya sido excavado por los goblins o no, es probable que sea protegido con trampas, normalmente de una forma

que no solo dañe al intruso sino que haga que el pasadizo se colapse sobre él.



Los espacios abiertos dentro de una guarida son valiosos por un cierto número de razones, y los goblins excavarán cáramas para este uso si lo necesitan. Los esclavos y los monstruos domados son mejor guardados en grandes cámaras con un acceso limitado, lo que las hace más fáciles de proteger. El jefe de la tribu reclamará un espacio el cual será usado como una especie de sala del trono. Los fustigadores y cazadores de una tribu ocuparán otras cavernas y cámaras, disfrutando de la comodidad y seguridad de vivir bajo tierra como recompensa por su estatus y valor para la tribu.

Osgos

Los osgos aparecen en los cuentos de pesadilla de muchas razas, grandes bestias peludas que acechan a través de las sombras tan silenciosas como gatos. Si caminas a solas por los bosques, un osgo saldrá de los matorrales y te estrangulará. Si te alejas demasiado de casa por la noche, los osgos se te llevarán y te devorarán en su guarida. Si un osgo de corta la cabeza, tu alma se quedará atrapada en ella, y los osgos usarán tu cabeza para dar ordenes con magia a todos los que una vez conociste.

Cuentos como estos han florecido todos de unas semillas de verdad. Los osgos confían en el sigilo y la fuerza para atacar, prefiriendo actuar de noche.. Se llevan las cabezas de los líderes enemigos, pero es igual de probable que te devoren que si lo hiciera

un humano. Los osgos no es probable que ataquen a viajeros solitarios o niños a no ser que tengan algo que ganar por hacerlo. Desde el punto de vista del resto del mundo, su sagresividad y salvajismo se ven, por suerte, compensados por su rareza y letargia.

Perezosos, Salvajes y Vagos

Cuando no están en combate, los osgos pasan gran parte de su tiempo descansando o dormitando. No se dedican a la artesanía o a la agricultura, o en cualquier caso producen algo de valor. Amedrentan a craturas mñás débiles para que hagan lo que ellos quieren, de tal forma que puedan tomar las cosas fácilmente. Cuando una fuerza superior intentan intimidar a los osgos para que se pongan a su servicio, estos intentarán escapar en vez de realizar el trabajo o enfrentarse al enemigo. Incluso cuando están dentro de una hueste goblinoides y son llevados a la Guerra, los osgos, con frecuencia, deben ser levantados de sus siestas y sobornados para que cumplan con sus deberes.

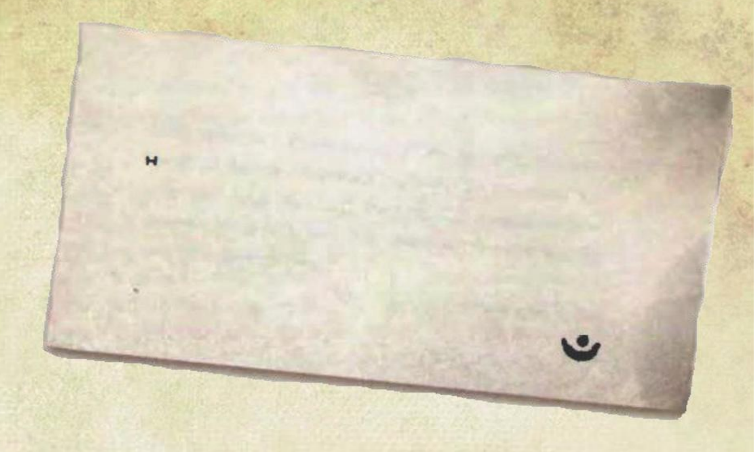
Esta indolencia no ofrece pistas de lo viciosos que pueden llegar a ser los osogos. Los osgos son capaces de brotes de increíble ferocidad, usando sus musculosos cuerpos para llevar a cabo actos de violencia rápida y despiadada. En su interior, los osogos son depredadores emboscados acostumbrados a largos periodos de inactividad rotos por cortos estallidos de energía asesina. Por mferoces que puedan ser, los osgos no están preparados para largos periodos de ejercicio.

Mentalidad de Grupo

Dado que los osgos no son una raza particularmente fecunda, su población total es pequeña y está extendida por un área muy amplia.

Los osgos viven en grupos familiares que operan de forma similar a una banda. Los individuos totalizan normalmente menos de una docena, consisitendo en unos cuantos jóvenes y sus parejass, así como unos cuantos niños y un anciano o dos. Una banda viven dentro y alrededor de una pequeña empalizada, o con frecuencia una cueva natural o vieja guarida de oso, y puede tener guarida suplementarias en otros lugares de su territorio cuando se embarca en largas búsquedas de comida.

En los buenos tiempos, una banda de osgos es un grupo muy unido, y sus miembros cooperan bien cuando cazan o amedrentar a otras criaturas. Pero cuando la suerte de una banda se tuerce, los individuos que la componen se vuelven egoístas, y pueden sabotearse entre si para acabar con la oposición o exiliar a miembros más débiles o impopulares para mantener la fuerza del resto de la banda. Afortunadamente para la raza en su conjunto, cinluso los osgos más jóvenes y más ancianos tienen la capacidad para sobrevivir soloes en el mundo y losmiembros exiliados de una banda podrían al final unirse a un grupo diferentes.



Si se los deja solos, los osgos tienen poco más impacto sobre el mundo que una manada de lobos. Subsisten creando simples herramientas y cazando y recolectando comida, y las bandas a veces se juntan en paz para intercambiar miembros y bienes entre ellas.

Adoración Malévola de Dioses Malignos

Los osgos adoran a dos dioses que son hermanos, Hruggek y Grankhul. Hruggek es el temible hermano mayor, poseedor de una fuerza y habilidad en el combate legendarias.

Los osgos creen que su fuerza y bravura provienen de él. El astuto Grankhul es el hermano menor, y en las historias que los osgos cuentan, es el que los dotó del sigilo, pero a cambio les privó de su vigor, razón por la cual los osgos duermen a su capricho mientras es se mentene eternamente despierto y alerta.

De acuerdo con las leyendas de los osogs, Hruggek y Grankhul con frecuencia luchaban juntos, cebándose sobre todo lo que encontraban, como era su derecho como guerreros superiores.

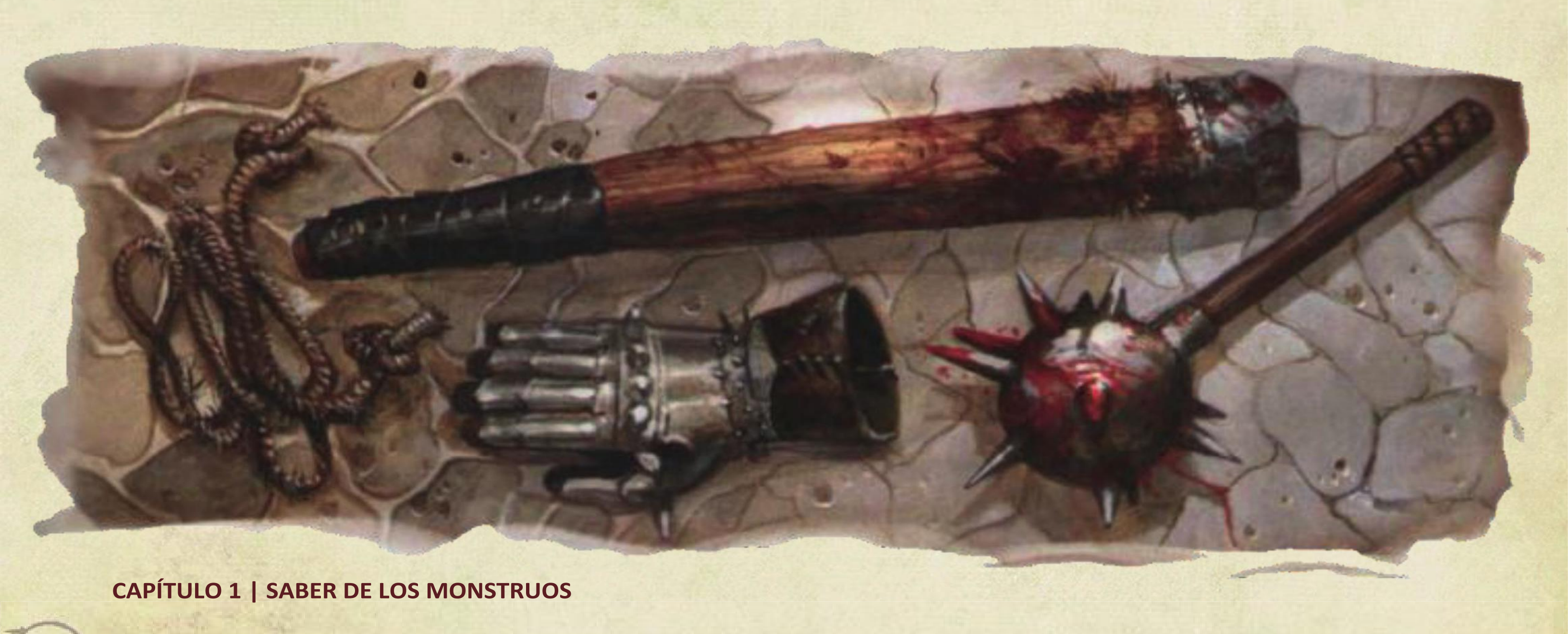
Hruggek tomas las cabezas de aquellos a los que mata y las coloca sobre estacas en en la empalizada de su guarida, done estas lanzan plegarias de clemencia y cantan loas a su fuerza. Grankhul vigila a Hruggek cuando duerme, pero si debe irse a otro lugar, le susurra órdenes a las cabezas decapitadas para que despierten a Hruggek si cualquier peligro el amenaza.

Los ogos admiran las capacidades de ambos hermnaos.

Por Hruggek, consideran la bravura y la superioridad física su estado natural. Gracias a Grankhul, pueden usar su tamaño y sigilo para trabajar como asesinos silenciosos en lugar de ir dando tumbos como ogros.

El amedrentar a otros, el matar y el luchar son todos actos sagrados para los osgos. Estrangular a una criatura desprevenida y derrotar a enemigos en combate abierto son vistos como actos de adoración, de la misma forma que los enanos consideran trabajar el metal como algo sagrado para Moradin.

Los osgos reconocen a otros dos dioses, ambos a los que desdeñan y temen: Maglubiyet y Skiggaret.



Maglubiyet, el líder del panetón goblinoides, forzó a ambos hermanos a someterse a su gobierno, pero en vez de matarlos, mostró clemencia e incluso los honró en cierta forma dejándolos libres, bajo su control, de tal forma que los osgos pudieran seguir empleando sus talentos con sus enemigos. Los osgos comprenden que venerando a Hruggek y Grankhul, también ofrecen tributo a Maglubiyet, incluso aunque no ofrezcan abiertamente sus respetos a su gran señor. Cuando se llama a los osgos para que se unan a una hueste, los osgos creen que Maglubiyet ha acorralado otra vez a los hermanos en combate divino, y honran a sus dioses siguiéndolos.

Skiggaret es la version de los osgos del hombre del saco, tan odioso y terrorífico para ellos como los osgos lo son a ojos de muchas otras razas. Su nombres es rara vez pronunciado, y nunca en voz más alta que un susurro. La influencia de Skiggaret se manifiesta cuando los osgos son forzados a actuar de una forma cobarde; un osgo que se se sabe o que siente que se halla en peligro mortal es afectado por una forma de locura y hará cualquier cosa, incluyendo el intentar huir, con el objeto de seguir con vida. Los osgos creen que esta sensación de miedo viene por ser poseido por Skiggaret, y no disfrutan experimentándola. Después de que la locura haya pasado, los osogos no reflexionan sobre las cosas que fueron hechas en presencia de Skiggaret. Hablar sobre esas cosas podría volver a llamarlo.

Bendiciones de los Dioses de los Osgos

Los osgos no tienen si sacerdotes ni chamanes. Ninguno de ellos encesita que le digan qué es lo que quieren sus dioses. Si los dioses hermanos están enfadados con ellos, se lo harán saber con relámpagos (Hruggek) o dejándolos ciegos o muertos (Grankhul).

Los osgos adoran a sus dioses simplemente cebándose sobre otras criaturas, sin usar ningún otro tipo de ceremonia para mostar obediencia, con una excepción.

En un acto de adoración que a veces atrae la atención favorable de sus dioses, los osgos cortan las cabezas de enemigos derrotados, cortan o cosen los párpados y dejan las bocas abiertas. Las cabezas son colocadas sobre estacas o colgadas de cuerdas alrededor de una guarida de los osgos. Las cabezas en si mismas sobre trofeos que honran a Hruggek, y sus ojos siempre atentos son un homenaje al siempre despierto Grankhul.

Las cabezas de los líderes y oponentes Fuertes son particularmente sagradas y ofrecer un trofeo así puede proporcionarles a una banda de osgos una bemdiciòn especial. Una banda que gane el favor de Hruggek y Grankhul podría encontrar que la cabeza emitirá un grito cuando un enemigo se acerque demasiado (de forma similar a un conjuro de *alarma*). A veces, las cabezas de la gente que tienen información que los osgos necesitan han contado sus secretos entre barboteos de clemencia (como si estuvieran bajo los efectos de un conjuro de *hablar con los muertos*).

Hobgoblins

La Guerra es la vida de los hobgoblins. Sus glorias son los sueños que los inspiran. La cobardía es más terrible para los hobgoblins que la muerte, ya que se llevan los actos de sus vidas al más allá. Un héroe en la muerte se convierte en un héroe eterno.

Los jóvenes hobgoblins se convierten en soldados cuando pueden andar y se unen a la llamada tan pronto como pueden y pueden empuñar sus armas de forma eficaz. Cada legion en la sociedad entera de los hobgoblins permanence siempre preparada para la guerra.

Civismo Brutal

Los hobgoblins se adhieren a altos estándares de honor military. La raza tiene una larga historia de tradiciones compartidas, recogidas y transmitidas para mantener los conocimientos frescos para las nuevas generaciones. Cuando los hobgoblins no están luchando, cultivan, construyen y practican tanto las artes marciales como las arcanas.

Estas facetas de la sociedad civil hacen poco por ocultar una brutalidad subyacente que los hobgoblins practican entre si y que han perfeccionado sobre otras razas. Los castigos por infracciones en la ley de los hobgoblins son rápidos y despiadadso

La belleza es algo que los hobgoblins solo asocian con imágenes de conflicto y guerra.

La presa de hierro que su filosofía mantiene sobre sus corazones ciega a los hobgoblins ante los logros de otras gentes.

Los hobgoblisn sienten poco aprecio o paciencia por el arte. Dejan poco espacio para la alegría o el placer en sus vidas, y por lo tanto, no tiene reservas de fe a las que recurrir en tiempos difíciles.

Narices Azules Ensangrentadas

Los hobgoblins nacen a veces con brillantes narices rojas o zules. Estos atributos se piensa que son un signo de gran fuerza y potencial. Los hobgoblins con narices rojas o zules reciben un trato preferencial y como0 resultado ocupan la mayor parte de posiciones de liderazgo en la sociedad hobgoblin.

Las narices de todos los hobgoblins se ruborizan cuando están enfadados o excitados, de forma muy parecida a como las mejillas de un humano cogen color cuando uno está embargado por la emoción.

Dioses Implacables

Los hobgoblins revernecias a dos dioses únicas de su raza, los únicos supervivientes de un panteón que fue aniquilado por Maglubiyet hace tanto tiempo que los hobgoblins no recuerdan los nombres de los caídos. Nomog-Geaya es el más grande de los dos y el más frecuentemente honrado. Es visto como un líder estoico, de sangre fría y tiránico, y los hobgoblins creen que espera de ellos el mismo comportamiento.

Bargrivyek es un dios del deber, la unidad y la disciplina, y se cree que es complacido por muestras de esos principios.

En las historias que los hobgoblins se cuentan entre si, Bargrivyek sirve como lugarteniente de Nomog-Geaya.

Nomog-Geaya preferiría que ese cargo fuera ocupado por alguien más parecido a él, pero Bargrivyek era el único que quedaba tras la conquista de Maglubiyet. Aunque al final ambas deidades están supeditadas a Maglubiyet, el dios mayor les permite retener un cierto grado de influencia sobre los hobgoblins porque sus filosofías están en línea con las suyas.

Los hobgoblins no construyen tempos para sus dioses, para no hacer enfadar a Maglubiyet, pero los escasos sacerdotes entre ellos cuidan pequeños santuarios e interpretan las leyendas de sus dioses. Los sacerdotes de Nomog-Geaya siempre empuñan su armas favoritas, una espada larga y un hacha de mano. Son responsables del entrenamiento marcial así como de instruir en estrategia y tácticas en el campo de batalla. Los sacerdotes de Bargrivyek empuñan su símbolo, un mangual con una cabeza metida en pintura blanca. Trabajan como fuerza policial de la sociedad hobgoblin, realizando juicios acerca del honor, mediando en disputas y en general manteniendo la disciplina.

Rango, Estatus y Título

Al igual que en cualquier estricta jerarquía military, cada hobgoblin en una legión tiene un rago, desde el señor de la guerra hacia abajo através de un cuadro de oficiales hasta los soldados que componen la mayor parte de sus números. Los rangos, usando los títulos máas communes para ellos, son los siguientes:

1º rango: Señor de la Guerra
2º rango: General
3º rango: Capitán
4º rango: Hacha Fatal
5º rango: Lanzar
6º Rango: Puño
7º rango: Soldado

Una legion está organizada en unidades llamadas banderas, cada una compuesta por un grupo de familias interrelacionadas. Los miembros de una bandera viven, trabajan y luchan juntos, y cada bandera tiene un estatus separado dentro de la legión que se ve reflejado en el poder de sus oficiales. Por ejemplo, los capitanes d elas banderas de mayor rango pueden esperar que sus órdenes sean seguidas por los capitanes de cualquier bandera de menor rango.

El rango y la responsabilidad no son necesariamente equivalents entre una legión a otra o cinlsuo entre banderas dentro de la misma legión. Una falange de soldados de a pie liderada por un capitán en una legión podría estar compuesta por doscientos soldados, mientras que en otra los números podrían ser solo de veinte. Una bandera podría tener cuatro guerreros montados en wargos liderados por un Puño, mientras que un Puño en otra bandera de la misma legión podría liderar a diez soldados de caballería. Si cualquier rango no sirve a un propósito en una legión, es eliminado por el Señor de la Guerra.

Vinculados por Honor, Coronados por la Gloria

El avance de rango viene como resultado de obtener Gloria, pero para que el logro signifique algo, un hobgoblin debe atenerse al codgo de honor de la raza al hacerlo.

La Gloria puede ser ganada descubriendo grandes recursos (como encontrar una nueva veta de hierra o un poderoso objeto mágico), por una buena interpretación (escribiendo e interpretado una gran balada sobre la legión), diseñando y construyendo una gran defensa o monumento) y mediante otros métodos. Pero el mayor respeto es reservado para aquellos que obtiene la gloria en combate. En teoría, las fortunas de la guerra pueden elevar a las banderas de menor rango en una legión al mayor de los estatus. En la práctica, los Señores de la Guerra tienen cuidado en posicionarse a si mismos y a sus banderas para reclamar las mayores glorias en cualquier conflicto, y distribuyen las oportuniades y responsabilidades a otras banderas según dicte la política.

Cada legion de hobgoblins tiene unos códigos de honor y leyes distintos, pero todas siguen unos cuantos preceptos generals que se hallan en el corazón del sistema de honor de los hobgoblins.

Seguir las Órdenes. Obedecer las órdenes sin dudarlo es algo crítico en el campo de batalla, y los hobgoblins siguen este dictado también en tiempos de paz para mantener la estabilidad en su sociedad. Los hobgoblins no rehúyen el obedecer las órdenes que resulten en su muerte si este acto trae gloria a la bandera o a la legión.

Honrar a los Dioses. Los hobgoblins otorgan con regularidad reconocimiento a las deidades que les quedan tras la conquista de Maglubiyet.

Los idolos de Nomog-Geaya, así como los estandartes y banderas con su imagen o símbolo, reciben una inclinación o un saludo en todo momento excepto en las emergencias. Los pacificadores de Bargrivyek reciben siempre una cortés deferencia independientesmente del rango o estatus de la bandera.Por supuesto, la llamada a la conquista de Maglubiyet siempre es respondida.

Ni soportar ni Ofrecer Insultos. Como es adecuado a su naturaleza belicosa, los hobgoblins creen que cualquier insult require de una respuesta.

De forma adecuada (y algo irónica), la aparente educación y civismo que demuestran entre ellos les permite evitar los conflictos en la vida diaria. Esta misma forma de "cortesía" es extendida a otras razas con las que los hobgoblins mantienen tratos, para gran sorpresa de los extraños. Sin embargo, cuando ese respeto no es recíproco, las relaciones suelen deteriorarse rápidamente.

Recompensar las Acciones Gloriosas. Los hobgoblins nunca niega el avance en estatus a una bandera que se lo haya merecido, ni tampoco restringen rangos más altos a un individuo merecedor de ello. Si una bandera obtiene una gran Gloria en combate pero resulta casi destruida, el puñado de miembros que queden serán recibidos cálidamente en otra bandera, tomando el nombre y colores de su bandera consigo y asumiendo lugares de liderazgo en el grupo.



Servir a la Legión. Los hobgoblins se preocupan más por la supervivencia de su su legion de que se preocupan por otros de los suyos. Dos legiones podrían luchar por territorio, recursos o poder, o simplemente por orgullo.

Una rencilla así puede continuar durante generaciones en un interminable ciclo de retribución.

Cada legion tien su lista de agravios contra cualquier otro al que conozca, y cualquier legion que se encuentre con otra por primera vez se verá con inmediata hostilidad. Solo un Señor de la Guerra verdaderamente grande puede forzar a las legiones a trabajar juntas como un ejército si Maglubiyet no ha llamado a una hueste.

Sombras de Hierro

Unos cuantos hobgoblins han dominado un sistema de combate sin armas llamado el Sendero de la Sombra de Hierro. Sus practicantes son conocidos como Sombras de Hierro. Sirven como una fuerza policial secreta y red de espías dentro de la sociedad hobgoblin. Las estadísticas de un hobgoblin Sombra de Hierro típico pueden ser encontradas en el Capítulo 3.

Los Sombras de Hierro reclutan de todos los rangos dentro de la sociedad hobgoblin. Solo responden ante de los sacerdotes de maglubiyet y usan sus talentos para el sigilo, el disfraz y el combate sin armas para apastar potenciales insurrecciones y traiciones antes de que pueda surgir una revuelta.

Estos hobgoblins tienen la capacidad de controlar la magia de las sombras para ocultar su verdadera naturaleza, crear ilusiones distractivas y caminar de una sombra a otra. Cuando operan abiertamentes, portan mascaras que se parecen a risueños rostros diabólico. Como corresponde a su papel en la sociedad, reciben el adecuado respeto de todos los hobgoblins que se cruzan en su camino.

Academia de la Devastación

Los hobgoblins conocen el valor de la magia arcana en la guerra. En donde otras culturas tratan a la magia como un interés individual, una llamada que solo unos pocos selectos pueden incluso intentar, los hobgoblins practican el adoctrinamiento en masa y las pruebas para identificar a cualquier potencial lanzador de conjuros entre sus filas. La Academia de la devastación es una institución hobgoblin compuesta por lanzadores de conjuros. Sus miembros en enviados lejos para probar a los jóvenes hobgoblins. Aquellos que muestran una aptitud hacia la magia son enrolados en la academia, llevados a una escuala oculta y entrenados en un riguroso régimen de entrenamientos, ejercicios y estudio. Bajo el punto de vista de la Academia, cada joven estudiante es un potencial nuevo Devastador, destinado a ser forjado en un arma de guerra.

Los devastadores hobgoblins ven poca utilidad o uso en los conjuros que no sean útiles en el campo de batalla, Se les enseñan poderosos conjuros destructivos y Tambien aprenden las bases de la magia de evocación. La muerte y la destrucción que portan es tan merecedora de tantas loas como la ruina que traen los guerrros convencionales. Por suerte para sus enemigos, los devastadores rara



vez emplean tácticcas sofisticadas, funcionando esencialmente como baterías móviles de artillería.

Pueden llevar al combate un tremendo poder, pero rara vez muestran la versatilidad e inventive de los lanzadores de conjuros elfos y humanos. Unos cuentos se vuelven, por si mismos, experimentados tácticos, y no es extraño que un individuo así sirva como Señor de la Guerra de una legión. Las estadísticas de un hobgoblin devastador típico pueden ser encontradas en el Capítulo 3.

Guaridas Hobgoblins

Cuando los hobgoblins no se están desplazando, tienen un estilo de vida y una sociedad estable en la que pueden criar a nuevas generaciones y prepararse para futuras batallas. Si existen pocos enemigos cerca y los hobgoblins en una legion tienen espacio para expandirse, los miembros de cada bandera vivirán de forma efectiva en lugares separados, con jinetes de wargos y cuervos mensajeros manteniendo la comunicación entre los lugares.

En tierras dominadas por otros humanoids, los hobgoblins se decidirán por ocupar algún Viejo dungeon o ruina y mantener su presencia en secreto. Una situación así no es deseable, dado que el espacio suele ser escaso.

Visitantes Permanentes. Si una legion hobgoblin está buscando un lugar donde asentarse, su primera opción sera un area fuera de interés que tenga recursos adecuados o que pueda ser mejorada para que se adecúe a las necesidades de los hobgoblins.

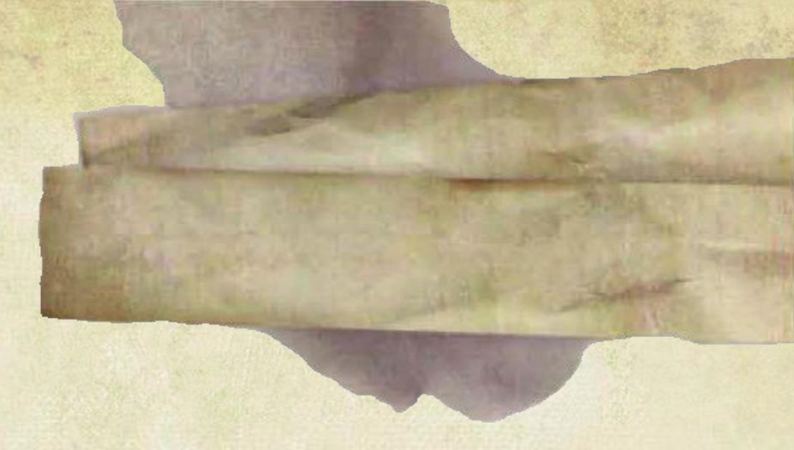
Las tierras de cultivo o pasto son deseables, así como el acceso a madera, piedra o minerals metálicos. Si los hobgoblins encuentran un lugar que se adecúa a lo que necesitan, construirán instalaciones fijas como forjas, y molinos, dejando clara su intención de quedarse hasta que todos los recursos hayan sido recogidos o Maglubiyet los llame para la guerra. Si los hobgoblins están interesados en realizer negocios con el mundo exterior podrían erigir un puesto comercio en los límites de su territorio donde otras gentes podrían venir a intercambiar bienes y dinero.

Quíen Va Ahí?? Una hobgoblin no se parece a otra cosa que a una base military. Está siempre bien guardada, ya sea por centinelas solitaries encaramados en árboles po por una torre de piedra bien guarnecida con tropas. Según el espacio lo permita, grandes áreas serán dedicadas para su uso como campos de maniobras, zonas de reunión, campos de tiro, arenas de combate e instalaciones similares para la práctica de la guerra. Los monumentos, normalmente estatuas y pilares, son erigidos alrededor de estas áreas para recordar a la legión glorias pasadas.

Los cuarteles generales de cada legion incluyen un puesto de mando en donde el Señor de la Guerra se reúnen con los comandantes de bandera y otros de alto rango. Dentro del complejo o en algún lugar cercana se encuentra el Cmaino a la Gloria, una carretea, río, túnel o valle a cuyos lados se entierran los muertos honrosos, cada sitio funerario completo con una descripción de la bandera, rango y glorias de su ocupante.

Los barracones de las tropas son austeros pero suficientes, así como los establosny perreras necesarios para albergar a los animals y bestias de la legión. Las legiones que disfrutan de estas instalaciones también dejan espacio para una biblioteca, la cual puede server tanto como escuela como instalación de entrenamiento para lanzadores de conjuros.

If a hobgoblin lair has a Si una guarida hobgoblin tiene una prisión, sera normalmente pequeña, los ofensores son solo encarcelados duante un corto espacio de tiempo antes de enfrentarse ante la rápida justicia de los hobgoblins.



La Voluntad de Maglubiyet Debe Ser Cumplida

Cuando Maglubiyet conquistó a los dioses goblins, enseñó a los goblins a temer su crueldad. Se postraron en lastimosa obediencia ante él y volvieron su rabia impotente hacia los demás, convirtiéndose en pequeños tiranos. Cuando Maglubiyet conquistó a los dioses osgos, enseñó a los osgos lo práctica de una fría brutalidad. Cuando Maglubiyet conquistó a los dioses hobgoblins, sabía que tenía que llevar a los hobgoblins cogidos fuertemente de la mano. De él aprendieron la disciplina, y por tanto se convirtieron en los líderes naturales entre todos los goblinoides.

Los goblinoides estçan todos vinculados juntos por la subyugación de maglubiyet. Todos los tipos temen con justicia la ira de maglubiyet, pero cada uno lleva la voluntad divina del Poderoso de forma diferente. Los goblins normalmente huyen de las amenazas pobvias, y los hobgoblins con frecuencia tienen que reunirlos y amenazarlos antes de poder utilizarlos.

Los osgos solo aceptan las peticiones de ayuda de los hobgoblins a regañadientes, y con frecuencia deben ser sobornados con botín, licores, equipo de combate o las cabezas cortadas de líderes enemigos, un regalo particularmente sagrados para ellos. Los hobgoblins que operan soloes permanecerán en sus Fuertes, contentos con tartar solo con las políticas internas de rango y asuntod sdefensivos, pero cuando se encuentran con otros tipos de goblinoides 8º los buscan) esto es visto por todos como un signo divino, Maglubiyet los ha llamado para que cumplan su voluntad.

Llamada a la Guerra: Formación de la Hueste

Cuando los tres tipos de goblinoides se juntan en una hueste, esta nueva organización social y militar cambia fundamentalmente como se comporta virtualmente cada individuo.

Líderes de Hecho y Palabra. Los hobgoblins forman la espina dorsal de la nueva cultura, tomando la mayor parte de papeles de liderazgo y actuando como centro fuerte en cualquier acción militar. Los hobgoblins que son llamados a formar una hueste se llenan de propósito, dominados por un fanatismo que infunde de urgencia y premura todas y cada una de sus acciones.

Cuando multiples legions se reúnen en una hueste, cada una de esas legions tiene un estatus separado, igual que cada bandera entro de cada legión. La legión del Señor de la Guerra de la hueste tiene el estatus más alto, y los señores de la guerra son degradados a los títulos de general. Un miembro de la bandera de menor rango dentro de la legión del Señor de la Guerra tiene un rango mñas alto que los de otras legiones que comparten el mismo rango, pero un general a la cabeza de otra legión sigue descollando por encima de todos los demás dentro de la legión del Señor de la Guerra excepto sobre este.

Los hobgoblins en una legion dejan de lado su animosidad contra otras legions cuando se forma una hueste. Los Señores de la Guerra de legiones rivales no buscan deponer al jefe de la hueste a no ser que las fortunas de la guerra creen la oportunidad. Cada legión recordará los insultos lanzados contra ella mientras sigan perteneciendo a la hueste, y cuando esta se desbande, estos agravios vuelven a un primer plano.

No Debe Quedar Otro Díos

Los goblinoids son adoctrinados desd la infnacia para considerar a todos los dioses menos los suyos falsas entidades menores. Maglubiyet es la ñunica deidad verdadera, se les enseña, y el mundo se verá azotado por el caos y la desesperación hasta el día en el que conquiste a todos los panteones. Los goblinoides albergan un odio especial para los clérigos de las deidades enemigos, centrándose en ellos en combate y profanando sus tempos, siempre que tengan la oportunidad

El si una deidad es buena, neutral o malvada no importa, todos los dioses excepto Maglubiyet y sus sirvientes son falsos y debe ser destruidos

Tropas de Choque Sigilosas. Los osgos que son absorvidos dentro de una hueste funcionan como un cuerpo especial de espías, asesinos y guardaespaldas, respondientes ante los líderes veteranos de la hueste en vez de ante los suyos.

A veces, los líderes hobgoblinsven adecuado el equipar a la fuerza de osgos con equipo mejorado, como jabalinas con puntas de metal en vez de puntas de piedra, o cotas de mallas en lugar de sus habituales armaduras de peles. Los osgos nunca son equipados con arma a distancia 8las cuales rehúsan usanr)o con armadura pesada 8la cual compromete su sigilo9.

Si algunos osgos demuestran un talent en particular para alguna faceta del combate o subtergfugio, los hobgoblins podrían separarlos en escuadras para que empleen esas habilidades con su máxima eficacia (ver la barra lateral “Fuerzas Especiales de Osgos”).

Pequeños Tiranos Reticenes. Uno de los primeros pasos que los hobgoblins toman cuando una triu de goblins se une a la hueste es entrenar a los recolectore sy parias como soldados, elevando de forma efectiva el estatus de estos goblins al de cazadores, y reduciendo el nñumero de castas en la hueste a dos.

Los líderes y figuras religiosas de la tribu todavia siguen manteniendo parte de su autoridad, pero el hobgoblin u osgo de rango más bajo sigue pudiendo darle una orden a un jefe govlin, y ese jefe debe lanzarse inmediatamente a obedecerla o, como suele ser el caso, lanzar órdenes a los demás goblins para que la obedezcan.

Los goblins que son reclutados en una hueste se resignan a su destino, el cual podrían bien ser el de que sus almas fueran reclamadas por Maglubiyet para un Guerra eternal en Aqueronte.

Así reconciliados, se vuelven serios y no muestran ninguna piedad hacia cualquier víctima que caiga bajo su dominio, normalmente trabajadores esclavizados o monstruos que son empujados al servicio como bestias de combate. Cuando surge la necesidad, también trabajan como exploradores, zapadores durante los asedios o escaramuceros en primera linea.

Unidades Auxiliares. Una hueste rara vez consiste en otra fuerza que no este compuesta más que por goblinoides, sobre todo si ha estado moviéndose durante un tiempo Además de monturas lobos y wargos y bandadas de cuervos, una hueste podría atraer o reclutar cmuchos tipos de criaturas. Algunas posbilidades son:

- Un carro bajo de dos ruedas cargado con pequeñas cajas de madera conteniendo cocatrices.
- Una hidra con goblins cabalgando encima de sus cabezas que dirigen a la bestia controlando la visión de sus ojos con anteojeras.
- Antiguos esclavos, con frecuencia soldados, que una vez lucharon contra la hueste, que ahora luchan a su lado para obtener un mejor trato y proteger a sus seres amados que la hueste mantiene cautivos.
- Un reptador carroñero cabalgado por varios goblins en fila y dirigido por un goblin en cabeza que usa una larga peritfa para suspender una linterna justo fuera del alcance de sus tentáculos.

Fuerzas Especiales de Osgos

Bajo cualquier circunstancia, los osgos son valiosos miembros de una hueste goblinoides. Si algunos de ellos pueden ser especializados o entrenados en diferentes aspectos de la guerra, su valor se incrementa, espcialmente si trabajn en conjunto.

Matoness. Los osgos que sirven como matones tienen más de Hruggek que de Grankhul en elos. Saltan contra grupos de enemigos en masa y realizan amplios barridos con sus armas para crear aberturas en las formaciones enemigas.

Baluartes. El salvaje ataque de un grupo de matones es con frecuencia seguido por la carga de uno o más osgos baluartes. Los osgos baluartes e lanzan al combate portando un escudo con puas que usan como un arado, apartando todo lo que se encuentran.

Asesinos. Los osgos sigilosos son enviados a acabar con centinelas enemigos y por tanto allanar el camino para que los demás penetren las defensas del enemigo. Los asesinos portan muchas jabalinas con ellos, las cuales lanzan desde lugares ocultos y empuñan en el cuerpo a cuerpo, y también usan garrotes para impeder los gritos.

La Hueste en Movimiento

Una hueste goblinoides que está preparada para la Guerra no espera a que el enemigo se acerque a su puerta. En persecución de mayor Gloria para Maglubiyet, los líderes de la hueste mantendrán el ejército en movimiento, ocasionalmente desplegando pequeñas guarniciones (a veces compuestas por un solo tipo de goblonoide) para proteger territorio que debe ser mantenido.

Una hueste marcha normalmente de noche, con avanzadillas, las cuales portan cuervos mensajeros, marchando hacia delante, hacia atrás y hacia los lados del grupo principal. Los cuervos pueden distinguir entre individuos a grandes distancias. Por tanto, un cuervo puede volar de vuelta al cuerpo principal cuando es soltado por alguien que está lejos y puede ser enviado de vuelta a al indivudo que lo soltó para entregar una respuesta.

La mayor parte del ejercito viaja a pie, y los goblins jinetes de lobo y hobgoblins jinetes de wargo también pueden suponer una parte importante de la fuerza. Los hobgoblins podrían cabalgar caballos u otas monturas que pudieran obtener, como hipogrifos, picoestralas o buitres gigantes. Los osgos no cabalgan, pero no se lamentan por subirse a la owdah de una bestia de batalla enorme como un elefante o una hidra.

Si la hueste tiene esclavos, tiran de carromaos o trineos en el centro del ejército, arrastrando el equipo de guerra mientras están rodeados por los que lo van a usar. Si no se han cogid esclavos, los goblins y bestias de carga realizarán esta función.

Conquista y Ocupación

La Guerra en el nombre de Maglubiyet no es realizada como las incursions de orcos o las matanzas sistemáticas de los gnolls. Es una práctica de reclamar territorio y subyugar a gente. Aquellos que se rindan a la hueste con poca o ninguna Resistencia encontrarán un trato justo y honesto. Si ofrecen un tribute adecuado, pueden incluso esperar evitarlos látigos y cadenas de los goblins. Los guerreros entre la gente conquistada podrían sr aceptados como tropas auxiliaries si prueban ser capaces y dignos de confianza.

Normalmente una hueste goblinoide busca retener suficiente númkero de población en un asentamiento conquistador como para que la comunidad continúe produciendo bienes y servicios. La fuerza de trabajo incluirá a más jóvenes y ancianos que antes de la conquista, con una correspondiente sbajada en la producción. En cualquier caso, un grupo de gente conquistada sirve mejor a la hueste cuando continua produciendo recursos que los goblinoides pueden usar. Solo cuando un asentamiento ofrece una fuerte resistencia, o cuando no tiene un valor duradero para la hueste, es cuando los goblinoides recurren a las matanzas y la esclavitud para vaciarlo de enemigos.

Los Nacidos e la Guerra

Cuando una hueste persigue la conquista, es tabú para sus miembros el copular. Estas distracciones deben ser suprimidas de tal forma que todo el esfuerzo se centre en la tarea. El romper ese tabú puede traer consigo una ejecución sumaria, por lo que es raro que nazcan nueva descendencia entre la hueste incluso cuando realice campañas con éxito durante años.

Este tabé no se extiende a hermbras goblinoides que se integran en la hueste estando ya embarazadas y dando a luz durante la campaña. Esta dscendencia son llamados Nacidos en la Guerra, un título que mantienen de por vida. Los nacidos en la Guerra se piensa que son bendencidos por Maglubiyet, y como resultado estos jóvenes goblinoides son llevados a la batalla como estandartes y usandos para reunir a las tropas.

Una hueste que gane muchas victorias podría acabar reclamando vastas cantidades de territories y al final convertirse una verdadera nación. Un imperio así podría durar por generaciones si los militares pueden continuar consiguiendo nuevas conquistas o al menos reclamar victorias cuando los goblinoides defiendan territorio que han conquistado con anterioridad.

Sin triunfos de algún tipo, los vínculos entre los goblinoides al final se deshilacharán. Las legiones de de hobgoblins comenzarán a tener luchas intestinas, y los goblins comenzarán a relajarse en sus deberes mientras los hobgoblins están distraídos. Entonces, viendo que el desorden de la hueste es un signo de que Maglubiyet ya no está mirando, los osgos se alejarán de sus amos hobgoblins, tomarán unas cuantas cabezas como trofeos frescos, y se irán.

La Vida en un Estado de Esclavitud

Cuando una hueste conquista un asentamiento o comunidad, las vítimas supervivientes rápidamente aprenderán a adaptarse a la vida bajo un gobierno goblinoide. Los hobgoblins traen consigo su propio código legal sobre los vasallos, y es probable que sea más duro que aquel al que estos estaban acostumbrados. Y sin embargo, las hueste también respetará las tradicioes y leyes y costumbres entre aquellos a los que consuisten, como ayuda para mantener el orden pacificando a la población. Algunos líderes civiles supervivientes podrían recibir el permiso para mantener sus cargos, a veces ganando más privilegios y poder del que antes ostentaban, sirviendo como agentes de los goblinoides, ayudando a identificar quíenes no son leales a la hueste.

En asuntos de religion, hay poca flexibilidad. La hueste elimina a cualquier líder spiritual o sirviente de temple que ofrezca Resistencia. Los clérigos de los dioses que son considerados inofensivos, como una deidad de la cosecha, pueden escapar a este destino. Cuando la hueste encuentra sacerdotes de deidades de atalla o conquista, ofrecen una simple elección: volverse a la adoración de Maglubiyet o probar n combate la superioridad de su dios. Cualquier sacerdote que mantenga su fe en esa otra deidad ara vez durará mucho, porque el sacerdote se enfrentará a una sucesión de enemigos, tantos como haga falta hasta que el sacerdote sucumba y como para que los demás vean que esa resistencia es futil. Al final Maglubiyet solo ofrece dos opciones: someterse o morir.

Si el asentamiento tiene lugares sagrados a dioses conquistados, estos serán convertidos en santuarios al Poderoso.

El Ejército de Inmortales de Maglubiyet

Los cuernos de Guerra de la hueste señalan a cada goblinoides que tiene la oportunidad de probar su valor ante Maglubiyet y unirse a su Ejército de Inmortales en Aqueronte, el plano de la Batalla Eterna.

Allí Maglubiyet manda a su hueste contra las hordas esclavistas de orcos en una lucha para hacr que se arrodillen ante él Gruumsh y a los demás dioses de los orcos, una lucha mítica que ha enfrentado a los goblinoides y los orcos del mundo entre si desde tiempos inmemoriales.



Todas las representaciones de dioses derrotados serán derribadas, arruinadas o profanadas. Los mosaicos rotos, los cristales tintados hechos pedazos Banderas y pendones empapados en sangre. Las estatuas serán encadenadas. Los altares hechos astillas donde el hacha sangrienta de Maglubiyet será usada para decapitar a aquellos que rehúsen prostrarse ante él.

Campamento de Guerra Goblinoide

Un ejército goblinoides no permanence siempre en movimiento, pero cuando montan un campamento no es para descansar y divertirse. Un campamento de Guerra goblinoides es un lugar siempre preparado para la Guerra y los hobgoblins lo dirigen en consecuencia.

Un campamento de Guerra podría ser un asentamiento permanente que una legión hobgoblin usa como guarnición. El mapa muestra un lugar así, y también puede ser usado para rperesentando un lugar construido para server como área de despliegue para una hueste en campaña.

La distribución básica de un campamento es circular. Para preparar el lugar, los esclavos, goblins y bestias de carga adecuadas cavan un foso alrededor del lugar deseado, interrumpido en lugares donde unas amplias avenidas proporcionen acceso al centro del área delimitada. Dentro de este anillo de excavaciones se eirigirán secciones de empalizadas, cada parte rematada con una puerta y una torre en cada exremo. Estos muros exteriores y puertas no estarán ocupadas o patrulladas regularmente, dado que sus ocupantes no estarán preocupados por ser tomados por sorpresa.

Sin embargo, si una fuerza enemiga se acerca, estas barreras haran un buen trabaj para retrarsar cualquier incursión hasta que los goblinoides puedan levantar sus defensas.

Dentro del baluarte, los goblinoides tendrán todos sus barracones separados, organizados de acuerdo a sus prefrencias. Típicos de cualquier campamento son las amplis avenidas que lo cruzam yendo desde cada puerta a través del centro y hasta el otro lado. Esta configuración permite a todos los goblinoudes unirse rápidamente y salir en masa del campamento para enfrentarse contra una amenaza que se aproxime.

Centro de Mando

El Señor de la Guerra del campamento reside en el centro de mando, el cual suele ser un gran edificio de madera en el centro del campamento.

Aquí el Señor de la Guerra se reúne con sus consejeros y realiza planes para futuras conquistas. La mayor parte del tiempo, un centro de mando también contiene guardaespaldas hobgoblins de élite que protegen al Señor de la Guerra y un bufón goblin que sirve como seguro ante la aparición de un nilbog (ver la barra lateral "Nilbogs: Bromistas con Poder”).

En un campamento que no tiene instalaciones reparadas para una biblioteca y una Pajarera de cuervos, el centro de mando asume esas funciones. Los registros son almacenados en una cámara adyancente a donde se reúne el consejo de guerra, y los puestos para los cuervos son colocados alrededor del exterior del edificio.

Barracones Goblinoides

Cada tipo de goblinoide tiene sus propios alojamientos dentro del campamento de guerra.

Madrigueras de los Osgos. ADespués de que los hobgoblins elijan su territorio, las bandas de osgos excavarán sus madrigueras donde quieran, a veces a la sombra de los muros exteriores pero otras veces esparciéndolas. Una madriguera consiste en un agujero y un espacio lo suficientemente grande para unos cuantos osgos.

Chozas Goblins. Los goblins del cmapamento se aposentarán donde les digan sus comandantes hobgoblins. Sus barracones rodéan normalmente las áreas de esclavos y bestias.

La choza típica goblin es una tienda redonda donde duermen goblins emparentados. En un campamento permanente, estas chozas suelen ser normalmente de ramas cubiertas de barro.

Barracones Hobgoblins. Sin que sea una sorpresa, los hobgoblins tiene los barracones más espaciosos y major equipados en un campamento de Guerra. Cada una de las banderas en una legion tiene su propio grupo de barracones en uno de los cuadrantes del interior, cada uno de ellos mirando al camino que para frente a su puerta.

Biblioteca

Los hobgoblins conocen el valor de mejorar la base de conocimientos propios, por lo que valoran cualquier document acerca del mundo a su alrededor, mapas, informesde cuentas, informes de batalla y otros datos importantes. Este conocimiento es examinado por el bibliotecario de una legión y almacenado en la biblioteca del campamento. Esta biblitoeca sirve como centro de comunicaciones y estrategia, y nunca está lejos de los líderes del grupo. En el campo, la biblitoeca del ejército es llevada en un carromato reforzado y protegido contra el fuego, rodeado por cuidadores veteranos (con frecuencia devastadores o Sombras de Hierro), dispuestos a dar sus vidas por protegerlo.

Corrales y Pozos

Los goblins son responsables de cuidar a los esclavos, bestias de carga y bestias de combate. Todos son atados, encadenados a postes o colocados en corrales, jaulas o pozos según sea necesario. La mayor parte de estos lugares de confinamiento están rodeados por chozas goblin, y aquellos que no suelen estar cerca, de tal forma que los goblins pueden controlarlos.

Pajareras de Cuervos

Los hobgoblins mantienen bandadas de cuervos que les sirven como mensajeros y espías. Un enorme conglomerado de metla y madera parecido a un árbol le sirve a los cuervos como nido y lugar de encuentro. Si un campamento no dispone de una de estas estructuras independientes, sus cuervos estarán posados en perchas y otros salientes construidos en el exterior del centro de mando. En el campo, un carromato sirve de pajarera improvisada.

Carromatos de Suministros

De los miembros del ejército se espera que mantengan su equipo, pero la munición y el equipo de recambio son mantenidos cerca, así como otros suministros no perecederos. En vez de ser guardados en un edificio, estos son almacenados en carromatos de suministros distribuidos por todo el campamento de tal forma que todos los vehículos sean accesibles y estén listos para ser movido si se hace sonar un cuerno.

Cada carromato es vigilado por al menos dos guardias. Los cuales son responsables de registrar “retiradas” y de informar del inventario a los líderes del campamento.

El Bloque

El símbolo sagrado de Maglubiyet es un hacha de ejecutor, y el bloque es donde es bendecida alimentándola con la sangre de enemigos conquistados y goblinoides que renegaron de sus deberes

En un campamento temporal, el bloque podría ser una simple losa de piedra o bloque de madera colocado sobre un monton de tierra. En una guarnición permanente, el bloque es con frecuencia anexado al centro de mando y colocado en una plataforma consagrada.

Cerca del bloque se levanta un poste o soporte con varias armas que representan los símbolos de los dioses goblinoides, cada uno de ellos colocado de acuerdo al rango del dios.

El hacha de ejecutor de Maglubiyet siempre está la más alta. Lugo viene la espada y el hacha de mano de Nomog-Geaya y el mangual pintado de blanco de Bargrivyek, y en el fondo, a veces tocando el suelo, el látigo rojo y amarillo de Khurgorbaeyag.

Notablemente ausentes en este lugar están los símbolos de los dioses de los osgos. Por el contrario, varias cabezas cortadas cuelgan alrededor del bloque o aparecen empaladas sobre estacas, co sus párpados retirados y las bocas abiertas. Estas honran a las deidades de los osgos, Hruggek y Grankhul, y sus posiciones separadas pero subordinadas bajo el gobierno de Maglubiyet.

Kobolds: Pequeños Dragones

Los kobolds son a menudo desestimados por considerados cobardes, tontos y débiles, pero estas pequeñas criaturas reptilianas actualmente tienen una e structura social fuerte que pone énfasis en la devoción hacia la tribu, son habilidosos, y trabajan ferozmente juntos para superar sus limitaciones fisicas.

En la versión de los kobolds de un mundo perfecto, las criaturas les dejarian solas para excavar sus tuneles y levantar la siguiente generación de kobolds, mientras buscan la magia que liberará a su dios encarcelado (ver el recuadro "Kurtulmak: Dios de los Kobolds"). En el mundo que ellos habitan, los kobolds son a menudo coaccionado y esclavizados por criaturas más grandes, o, cuando ellos viven en sus propios habitats, se ven constantemente atemorizados de una invasión y ser oprimidos. Aunque individualmente son timidos y huyen de los conflictos, los kobolds son peligrosos si son acorralados, feroces cuando estan defendiendo sus huevos, y celebres por las peligrosas trampas improvisadas que usan para e proteger a sus madrigueras.

Expertos Tuneladores

Los kobolds son habilidosos por naturaleza en hacer tuneles. De forma similar a los enanos, ellos parece tener un sentido instantáneo de que secciones de piedra del suelos son fuertes o débiles, están soportando una carga o son seguras para excavar o es probable que contengan minerales o ofrezcan acceso a agua, Esta habilidad les permite crear hogares seguros en lugares donde otras criaturas no se sentirían a salvo.

Los kobolds toman vantaja de su tamaño creando tuneles de pequeños diametros que ellos pueden facilmente pasar a traves de ellos, pero esto require que las criaturas más grande se agachen o hasta se tengan que arrastrar para avanzar. En lugares donde un tunel se abre a un abismo y a continua en el otro lado, los kobolds podrían conectar los dos pasajes con un puente de cuerdas o algún otra destartalada estructura, disieñada para derrumbarse bajo el peso de cualquier criaturas mas pesadas que un kobold. En ocasiones, la ruta a traves de una guarida de kobolds discurre a lo largo de un saliente que bordea una caverna o un precipicio, y los kobolds podrían erigir una valla o un muro que les impida caer fuera del borde-lo suficiente alto para proteger a un kobold pero lo suficiente bajo para servir como un peligro para tropezarse para criaturas más grandes.

Aquellas de las otras razas humanoides tienen alguna pequeña cosa buena que decir sobre los kobolds, ellos admiten que los pequeños reptilianos hacen un trabajo respectable haciendo tuneles con herramientas simples. Si una banda de kobolds es esclavizada por criaturas más poderosas, los kobolds son normalmente puestos a trabajar para ampliar la superficie habitable de sus amos y protegiendo areas vitales de la guarida con trampas y otras defensas.

Algunas comunidades humanas contratan kobolds para excavar sus tuneles de alcantarillas, pagandolos con comida y herramientas a las que los kobolds no podrían tener aceso por si mismos. Si ellos son tratados bien y se les deja solos para hacer el trabajo, los kobolds trabajan laboriosamente y construyen una red de pasadizos debajo de las calles, conectandolos a un cauce cercano y aumentando enormemente la salubridad de la ciudad. Si a los kobolds les gusta el área y no son maltratados por los humanos, ellos podrían construir un laberinto y hacer un hogar permanente allí, mientras continuan expandiendo las alcantarillas de la ciudad mientras crece la comunidad. Estas llamadas "ciudad de kobolds"



viven bajo tierra pero podrían llegar de vez en cuando de noche excavar arriba hacia la superficie. Aproximadamente un cuaro de los pueblos y ciudades en el mundo tienen comunidades kobolds viviendo debajo de ellas, pero los kobolds son tan buenos permaneciendo ocultos que los ciudadanos que viven en la superficie en la zona a menudo no sabenque yace debajo de ellos.

Debido a que los kobolds se aseguran de permanecer fuera del camino de cualquiera más peligroso que ellos, cultivando su propio alimento en los subterraneaneos y prefieren moverse a hurtadillas por la noche, la gente de una ciudad podrían ir arriba y abajo durante semanas o meses sin advertir evidencias de que los that kobolds estan en la zona. y años entre avistamientos reales de ellos.

Carroñeros Competentes

Los kobolds son expertos identificando restos obietos manofacturados rotos, perdidos o descartados de otras criaturas que pueden todavia ser usados. Ellos prefieren recoger objectos que claramente han sido perdidos o ha sido desechado, lo cual es fácil de hacer sin atraer la atención. Al mismo tiempo, ellos no uyen automáticamente intentando

they don't automatically shy coger objetoa que son la propiedad de otras criaturas, debido a que esos objetos es más probable esten en buenas condiciones y así más útiles o valiosos.

Cuando ellos van detrás de objetos que no estan sueltos para ser cogidos, los kobolds intentan permanecer desapercibidos y no dar a sus objetivos razones para que los dañen. Por ejemplo, un grupo de pobladores kobolds podrían escabullirse dentro de una casa de un zapatero de noche para saquearla de cuchillos, trozos de cuero, clavos y otros objetos útiles, pero si ellos están en riesgo de ser descubiertos, ellos huyen en lugar de atacar a cualquiera en la casa. Huyendo antes de que puedan ser vistos o identificados, ellos evitan entrar en una situación donde los habitantes de la ciudad podrían intentar perseguir todos los kobolds y poner en peligro la supervivencia de la tribu.

Existen algunos kobolds de comportamiento individual agresivo y tribus de kobolds agresivas, pero en general los kobolds debileadaramente no provocan ataques de represalia de las criaturas a los que ellos han robado.

Es mejor ser cautelosos y pasar desapercibidos que ser considerados peligrosos y una amenaza. En un par de situaciones, loskobolds podrían abandonar su cuidadoso metodo. Primero, debido a su odio a los gnomos, la población kobolds a menudo salen de su camino para coger como objetivo las casas y tiendas de los gnomos.

Aun que en tales casos, el miedo de los kobolds de represalias normalmente les previene de intentar dañar directamente a los gnomos, pero ellos podrían escupir en la leche, hacer balancear los platos en la mesa entonces ellos son facilmente volcados y rotos, o desparramar pequeñas agujas de coser en todo el suelo, actos vengativos que humilian o enojan a los gnomos, pero no lo suficiente para que los gnomos busquen perseguir y matar los kobolds. Debido a la enemistad de los kobolds, los gnomos tienden a evitar o abandonar asentamientos que tienen una grave infestación de kobolds, y en cambio los kobolds son normalmente expulsados de comunidades que tienen una gran población gnomica.

Segunda, los kobolds estan siempre en busca de magia que podría ayudarlos a liberar a su dios encarcelado, Kurtul- mak. Normalmente los kobolds no saben como usar una varita, un libro de conjuros o cualquier cosa con más poder que una poción, pero todos ellos creen que el hechicero tribal puede averiguar como usar dichos objetos que ellos encuentren.

Cuando los kobolds detectan una oportunidad de separar un objeto mágico de su propietario, ellos a menudo estan dispuestos a aprovechar la oportunidad para ellos mostrarse debido a que la potencial recompensa es más valioso que el riesgo.

Servidores de los Dragones

Los kobolds creen que ellos fueron creados por Tiamat de la sangre de los dragones-una visión respaldado por su aspecto reptiliano (ellos dirian dracónico). En cada tribu kobold, la leyenda del origen de las criaturas es trasmitida de los ancianos a las crias, dandole a cada individuo y a cada generación una razón para sentir orgullo y autorespeto.

Los kobolds prefieren huir que luchar, vivir de las sobras de otros, y ellos a menudo son dominados por humanoides grandes, pero ellos saben que hay grandeza a su lado y ellos estan orgullosos que ellos fueron escogidos ser los parientes de sangre de los dragones.

Los kobolds sirven voluntariamente a los dragones cromáticos y adorandolos como si ellos fueran semidioses-poderosos seres de descendencia divina. Eso no es un tipo casual de culto o palabras huecas; los kobolds estan asombrados con la presencia de los dragones, tal como si un avatar actual de una deidad estuviera presente.

Los kobolds se desviven para obedecer las ordenes de un dragón, incluso si son ordenes peligrosas. Aunque los kobolds normalmente no adoran directamente a Tiamat, ellos la reconocen como la reina dragón de todos los dragones cromáticos y como la señora de su dios racial.

Kurtulmak: Díos de los Kobolds

El dios de los kobolds fue un vasallo de Tiamat. Cuando el dios de los gnomos Garl Glittergold robó una joya del tesoro de Tiamat, ella envió a Kurtulmak para recuperarla. Garl atrajo a su perseguidor dentro de un laberinto-como una caverna, entonces derrumbo las salidas detrás de él, atrapando a Kurtulmak por toda la eternidad.

Kurtulmak es una deidad odiosa, una que desprecia toda vida a excepción de los kobolds. Él odia especialmente al Garl del Oro Brillante, a los gnomos y las criaturas faericas que disfrutan haciendo travesuras. Él enseñó a los primeros kobolds como extraer el mineral, excavar tuneles, esconderse y a acechar. Está dominado por sus emociones, inteligente, pero no sabio. Arrogante y propenso a regodearse, carga con rencores, tiene una enorme espina clavada y pasa mucho tiempo maquinando planes: elaborados escenarios de venganza contra aquellos que le han ofendido.

Usuarios de Magia Arcana

A diferencia de algunos otros humanoides, los kobolds no temen o evitan la magia arcana. Ellos ven la magia como parte de su conexión con los dragones, y estan orgullosos de estar bendecidos con la habilidad de empuñar tal poder. Los jovenes hechiceros kobolds son entrenados por los hechiceros mayores, y el entrenamiento tiene un significado casi religioso.

La mayoria de hechiceros kobolds tienen la ascendencia de linea de sangre dracónica y se especializan en cualquier magia dañina (la cual tambien puede ser usada en actividades mineras), magia de bonificación (de materiales o a aliados) o magia de adivinación (para encontrar materiaas primas y vaticinar e amenazas para la tribu).

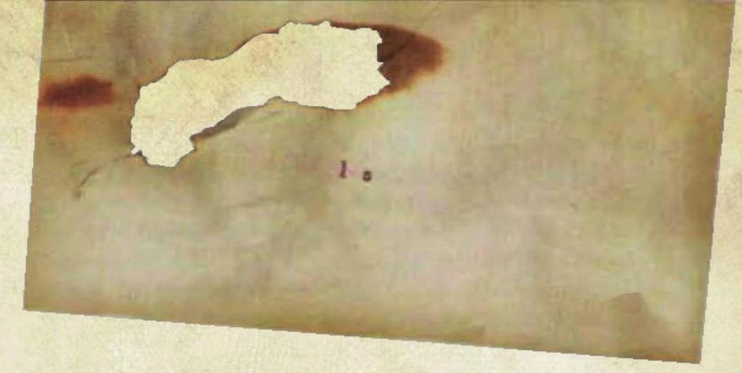
La orincipal razón porqué los kobolds confian más en la magia arcana antes que la divina es debido al encarcelamiento de Kurtulmak, lo cual dificil para él garantizar conjuros a los mortales y para esos mortales recibir sus favores. Además los kobolds son tan débiles que un único impacto del arma de un human puede matar a uno de ellos, por lo que una tribu tiene un poco de magia curativa, y un hechicero puede conocer más que los otros de la tribu relacionado con la magia. Los shamanes kobolds son muy raros; clérigos de Kurtulmak, cuando ellos se descubren, son fácilmente reconocibles por su vestimenta naranja (normalmente sólo una basta faja o una capa rasgada) decoraada con una imagen del craneo de un gnomo.

Vida y Mentalidad

Los kobolds tienen una sociedad tribal en la cual todos ellos tienen un rol especializedo que protege y sustenta a la tribe.

Los kobolds más fuertes son entrenados para ser cazadores y guerreros, los más listos son artesanos y estrategas, los mas resistentes son mineros y vaqueros de bestias, y así sucesivamente. Incluso un kobold estupido o físicamente débil se le da un rol en la tribu, alguna cosa tan simple como recoger champiñones para comida o vigilar la ecolosión de los huevos, y todos ellos entienden que sus acciones contribuyen para la supervivencia del grupo. La tribu hace practicas eventualmente de defender su guarida contra intrusos y sus planes siempre incluye el conocimiento de la mejor rutas de escape y quien es responsable de bloquear los tuneles para disuadir de perseguirlos.

Los kobolds sienten una fría afinidad o alguna cosa como un parentesco por otros miembros de su tribu, pero ellos raramente son afectuosos entre ellos. Dos kobolds que se han conocido entre si más de una decada podrían considerarse amigos o enemigos, pero la fuerza de ese sentimiento es mucho más debil comparable a cualquier emoción humana.



Ya que su tiempo lo gastan trabajando, los kobolds conflictivos raramente tienen oportunidades de intrcambiar insultos, dejandoles solamente llegar a las manos sobre sus diferencias.

Los kobolds escogen principalmente a sus compañera por conveniencia.

Su falta de vinculo emocional significa que ellos no tienen el concepto de matrimonio o relaciones permanentes de familia.

Sus huevos son colocados en un criadero común tribal sin intentar controlar cada uno de que madre es. Esta practica y la cria comunal de las crias significa que la tribu funciona como un grupo de primos.

Debido a que ellos ponen huevos, y los huevos no requieren mucha atención, las hembras kobold no estan exemptas de la guerra o del trabajo. Además los kobolds pueden lentamente cambiar de sexo. Si la mayoria de los machos y hembras de una tribu son asesinados, algunos superviventes cambian durante varios meses hasta que la tribu es equilibrada de nuevo. De esa manera, la tribu puede rapidamente repoblarse con justo sólo unos pocos supervivientes. Debido a esos factores, los kobolds no tienen roles de genero para los jovenes o los adultos. Un lider, un hechicero, un minero o un artesano es tan probable sea una hembra o un macho

Crecer Rápido, Morir Pronto

Los kobolds crecen y maduran mucho más rápidamente que los miembros de otras razas humanoides. A los 6 años de edad un kobold es considerado un adulto. Muchos sucumben por violencia, accidentes o enfermedades a la edad de 20 años, pero un kobold puede vivir hasta los 120 años- una longevidad que ellos lo atribuyen a estar de lejos remotamente relacionados con los dragones. Una hembra puede poner female can lay up hasta seis huevos al año, y un huevo madura en dos o tres meses, antes que eclosione.Los kobolds no desarrollan ceremonias funerales; un cuerpo muerto de un kobold es quemado o dispuesto de alguna otra conveniente nanera (o, en una tribu canibalistica, comerlos). Los kobolds creen que si ellos mueren sirviendo a su tribu,

Kurtulmak inmediatamente envia a cada uno de ellos a renacer en el siguiente huevo puesto en vida en el criadero . Si un particular important o respetado miembro de la tribu muere, el criadero es supervisado. El siguiente huevo puesto inmediatamente separado del resto y cuidadosamente protegido.

Una vez eclosionas, el joven kobold resultante es preparado para cubrir una posición de impotancia.

Alimentación y Canibalismo

Aunque sus dientes afilados podrian sugerir que son carnivoros, los kobolds son en realidad omnivoros y pueden comer cualquier cosa, incluyendo carne, fruta, corteza de árbol, hueso, cuero y cascara de huevo (la primera comida de un kobold recientemente eclosionado es normalmente su propia cascara). Una tribu hambrienta sin nada que comer, dejada cerca de un muerto, se comerá cualquier parte comestible de la criatura y usará el resto para hacer herramientas o adornos.

Los afilados dientes de los kobolds van creciendo según ellos los van desgastando y así las van creciendo dientes nuevos durante toda su vida. Algunos llevan sus propios dientes caidos como joyas, con más dientes indicando un kobold más anciano y sabio. Algunos individuos sin escrupulos se adornan con dientes de kobold robados o recolectados de otros en un intento de hacerles parecer más viejos y más respetables.

Muchas tribus de kobolds evitan comerse lo que ellos llaman "carne parlante" -criaturas inteligentes- debido a que tal comportamiento provoca represalias. El miedo de inanición sin embargo, puede hacerlos flexibles sobre ese principio, y si sus opciones son o bien atacar a dichas criaturas o pasar hambre, los kobolds son prácticos. Algunas pocas tribus, particularmsnte en áreas de baja densidad de habitantes, practican canibalismo, creyendo es una tonteria desperdiciar una buena carne.

En cualquier caso, los kobolds que comen humanoides no simplemente comienzan comiendose los cadaveres o prisoneros justo después de una batalla; ellos son más inclinados en atar a sus victimas y lentamente asarlos sobre un fuego, o puestos dentro de una olla gigante de cocina para hacerlos estofados para degustarlos.

Afortunadamente para los prisoneros, las preparaciones casi hilariantes de los kobolds algunas veces dan a los rescatadores tiempo para localizar y liberar a los cautivos antes que los kobolds se tranquilicen de la confusión para coordinarse.

Odio

Debido a que el dios gnomo Garl del Oro Brillante atrapó al dios de los kobold Kurtulmak en un laberinto ineludible, los kobolds estan llenos de un implacable odio hacia los gnomos. Sin embargo ellos normalmente no buscan gnomos para atacarlos, pero si kobolds hostilee encuntran un grupo mixto de gnomos y otros humanoides, los kobolds instinctivamente atacan a los gnomos.

Kobolds en batalla con gnomos es mucho menos probable que huyan debido a que su odio anula su sentido instinto de autoconservación.

La natualesza cautela de los kobold no significa que no se enojen. La sangre de los d of dragones fluye en sus venas. y como un dragón rabioso,un kobold que es presionado demasiado o tiene su espalda contra un muro puede convertirse en una tormenta en miniatura de dientes y garras tal como desesperadamente intenta defender su vida.

Asi mismo, los lazos familiares para su propia tribu puede impulsar a los kobolds a la batalla contra otra tribu kobold para recursos o territorio.

Esos conflictos no son comunes, debido a que dos tribus siempre preferiran expandirse endiferentes direcciones pero si ellos entran en contacto, sucede.

Por ejemplo, dos tribus vecinas que buscan exclusivamente reclamr un rebaño de cabras montañesas podrían entrar en escaramuzas entre ellas cada pocos días.Al final, los lideres de una de las tribus en conflicto comprende que es una perdida para la tribu debido al degaste y desplazará a su tribu a otra área, cediendo el territorio dispurado para el más acertado de los vecinos.

Como es demonstratado por su odio a los gnomos, los kobolds tienen un complejo de persecución y fácilmente se ofenden con las acciones o escritos de otras razas. Ello no son indulgentes de otras razas y ellos disfrutan cultivando su odio hasta que ellos tienen una oportunidad para llevar a cabo venganza en una criatura que les ha ofendido.

Urds: Kobolds Alados

Los kobolds alados, conocidos como urds, nacidos al parecer aleatoriamente de los huevos de kobold, incluso en una tribu que no tiene urds adultos. Aunque tener la capacidad de volar es un regalo increible. y cabria esperar que los kobolds interpretaran las alas como una bendición de Tiamat, los kobolds ordinarios estan resentidos con los urds y no se llevan bien con ellos.

Fragmentos de las leyendas de los kobold hablan de Kuraulyek, un sirviente alado asociado de Kurtulmak, que traicionó a su señor de alguna manera.

Los kobolds ven a los urds como favoritos de Kuraulyek, y ellos proyectan su resentimiento de esa traidor en sus alados parientes.

Ecosistema

Los kobolds son de sangre fría y por eso prefieren temperaturas y climas tropicales. Las tribus kobolds en regiones más frías tienden a tener una menor población y suelen ser más agresivos en sus cacerias, hasta que la comida es relativamente escasa en esas áreas.

En parte por miedo y en parte porque sus ojos son, los kobolds prefieren la seguridad de una caverna que vivir al aire libre, y pueden ser encontrados en cualquier tipo de terreno que pueda soportar horadar tuneles. En un pantano o a lo largo de la costa donde excavar en el blando suelo es problematico, los kobolds se arraigan en bosques densos, colimas o grandes afloramientos rocosos, creando madrigueras sobre la linea del agua.

Los kobolds residen más comunmente en terrenos accidentados o terrenos montañosos. Esas localizaciones tienen cuevas naturales aptas para espacios de vivienda, llenas de salas para excavar y listas para cultivar fuentes de alimentos. Aunque guarecerse en esas locaciones pone a los kobolds en competición con los moradores humanoides de la superficie, su habilidad para evitar ser detectados a menudo significa que sus asentamientos pasaran inadvertidos para sus más grandes rivales. Si tienen suerte, una tribu de kobolds que es descubierta por un grupo de humanoides más grandes pueden crear un acuerdo beneficioso para ambas partes, confiando en los humanoides den proteccilón de invasores y a cambio proveerles de servicios tales como excavando nuevos espacios de vivienda y eliminando la basura. Si no tienen suertw, la tribu es esclavizada por los otros humanoides, y los kobolds servir en roles similares pero bajo amenza de muerte.

Interpretando a un Kobold

Los kobolds reconocen su debilidad delante de un mundo hostil. Saben de su insignificancia, las criaturas más grandes aprovecharan eso, probablemente moriran a una edad temprana, y sus vidas estaran llenas de grandes esfuerzos. Aunque ese pronostico parece lugrebe, un kobold encuentra satisfacción en su trabajo, la supervivencia de la su tribu, y el conocimiento que participan de un legado con los más poderosos de los dragones.

Un kobold no es listo, pero no son tan estupidos como una piedra. Alguien puede engañar un kobold con palabras sutiles o una inteligencia rápido, pero cuando el kobold averigua qur ha sido engañado, el recuerda la afrenta. Si éI tiene una oportunidad para hacer algo entonces, tomará represalias contra aquella person de alguna manera, aunque sea simplemente en una forma pequeña.

Un kobold no le gusta estar acorralado o solo. Busca saber que tiene un camino seguro para escpar o al menos un aliado cercano para mejorar sus posibilidades. Un kobold sin cualquiera de esas opciones estará nervioso, su conducta alternando entre silencio manso y la histeria.

Nombres Kobold

Los nombres koboldos son derivados de la lengua Dracónica y normalmente se refiere a una característica del propietario de ella, tal como el color de las escamas, una parte distintiva del cuerpo o normalmente un tipo de comportamiento.

Por ejemplo, "Pie Rojo", "Garra Blanca" y "Escurridizo"

son traducciones al Común de nombres usados a menudo. Un kobold podría cambiar su

nombre cuando se convierte en adulto, o añadir palabras o silabas adicionales después de un evento importantes tales como completando su primera caceria, poniendo su primer huevo o sobreviviendo a su primera batalla. La tabla de Nombres Kobolds presenta nombres kobolds adecuadospara cualquier campaña.

Nombres Kobold

d20	Nombre	d20	Nombre
1	Arix	11	Molo
2	Eks	12	Ohsoss
3	Ett	13	Rotom
4	Galax	14	Sagin
5	Garu	15	Sik
6	Hagnar	16	Sniv
7	Hox	17	Taklak
8	Irtos	18	Tes
9	Kashak	19	Urak
10	Meepo	20	Varn

Variaciones Físicas

Los kobolds varian ampliamente en como sus escamas estan coloreadas y estampadas. Aunque un humano podría tener dificultades en distinguir dos kobolds en especial de aspecto similar, los kobolds se pueden reconocer facilmente entre si.

La mayoria de kobolds de la misma tribu tienden a tener una coloración similar. Por ejemplo, la tribu Diente de Cobre podrían ser principalmente grises con rayas rojas. Dos tribus que eventualmente se fusionen, cruzandose lo suficiente para crear un nuevo aspecto, aunque alguna anomalia ocasional e involuciones en nacimientos que produce se tenga la aperiencia de una de las tribus originales.

Usa la tabla de Color De Escamas para determinar aleatoriamente la apariencia predominante de los kobolds en una tribiu. Si la tirada en la tabla indica una apariencia estampada, tira en la tabla de Estampado de Escamas para determinar como los dos colores estan combinados.

Color de Escamas

d100	Color de Escamas
01-05	Negro
06-10	Azul
11-25	Marrón
26-30	Gris
31-35	Verde
36-40	Naranja
41-55	Naranja-marrón
56-60	Rojo
61-75	Rojo-marrón
76-85	Tostado
86-90	Blanco
91-00	Estampado (tira dos veces, ignorando resultados duplicados y resultados de 91 o mayores)

Estampado de Escamas

d20	Estampado de Escamas
1-4	Moteado
5-8	Reticulado
9-12	Sombreado
13-16	Manchado
17-20	Rayado

Tácticas

Debido a que son fisicamente débiles individualmente, los kobolds saben que tienen que usar una superioridad númerica y la astucia para derribar enemigos poderosos. Además de su rasgo de Tácticas de Manada descrita en el *Manual de Monstruos*, los kobolds usan trampas, emboscadas, terreno, monstruos alliados y cualquier otra ventaja que ellos puedan exprimir de su medio ambiente.

Esencialmente, la única manera que los kobolds pueden ganar es no jugando limpio.

Los kobolds trabajan juntos para lograr tareas dificilesque ellos no podrian lograr solos. Ellos cavan intricandos sistemas de tuneles que les permite mantener fuera y desalentar enemigos de varias veces su tamaño. Sin interes en mucha comunicación verbal, cadakobold sabe que tiene que hacer para tener éxito. La habilidad de los kobolds de trabajar juntos es remarcable, especialmente comparado con la conducta de otros pequeños humanoides como los goblins, los cuales tienden a discutir entre ellos y cooperando sólo cuando son amenazados por un lider fuerte.

Los kobolds evitan combates a gran escala, en su lugar hacen ataques de guerrilla usando pequeños grupos de guerreros. Si ellos tienen tiempo, ellos preparan el campo de batalla con pequeños agujeros para ellos para esconderse dentro y trampas simples de foso para obstaculizar a sus oponentes.

Las tacticas estandard de un kobold incluyen las siguientes:

- Atacar a las fuentes de luz para extingurlas, entonces los kobolds pueden usar su visión en la oscuridad para tener mejor ventaja.
- Abandonar a un defensor en una sala para hacer de señuelo para los invasores caigan en una trampa o una emboscada. A menudo este cebo es un kobold enfermo o debil que es de lo contrario incapaz de contribuir a las necesidades de la tribu.
- Usar maniobras de guerrilla, huyendo entre ataques para una mejor o más posición estrategica. A menudo su objetivo es atraer a los enemigos y atraer a los enemigos a un peligro más grande, que puede ser can be especialmente efectivo si los invasores han hecho acampada, o estan de otra manera comprometidos (taj como teniendo que moverse escalando o nadando).
- Usar venenos, normalmente recolectados de sabandijas tales como ciempies o arañas. Ellos podrían extraer el veneno y usarlo en sus armas o dejar una caja o un pote de barro lleno de sabandijas en lugares obvios como un falso "tesoro", impulsando a los intrusos a abrir el contenedor y liberar una plaga de insectos.

En un combate que involucre un gran número de kobolds (tal como diez o más), considera repartir sus ataques en el round en lugar de teniendo a todos ellos actuando en la misma cuenta de iniciativa.

Hacer esto da a los kobolds más oportunidades paraa reaccionar ante lo que hacen sus enemigos, y hace más duro a los jugadores el cordinar los ataques de sus personajes debido a que no todos los kobolds hacen sus acciones al mismo tiempo.

Tesoro

Debido a que viven bajo tierra, los kobolds tienen aceso a una considerable cantidad de tesoros de componente pétreo tales como minerales metálicos y gemas en bruto. Ellos tienen habilidad básica para extraer metales encontrados en su estado natural y pulir gemas en bruto. Aunque ellos crean sus propias monedas, pepitas de metal pulido son usadas para comerciar, para sobornos o para manofacturar productos son normalmente encontradas en la guarida de los kobold .

Los kobolds son talentosos manufacturando objetos, la mayoria de tribus tienen una destacable cantidad de tesoro en la forma de joyas

simples, tales como brazaletes, anillos, collares y otros objetos que son pequeñas o pueden estar hechas de pequeñas piezas. Esos adornos son siempre moldeados que ellos no hagan ruido cuando el que las lleva se mueve, ya que haria dificil para un kobold para moverse sigiloso en cualquier lugar.

Aunque las joyas que ellos hacen no tienen un proposito funcional, los kobolds disfrutan con esos objetos, quizas como un eco de la

inclinación de los dragones de recolectar tesoro. Debido a que la riqueza de la tribu es transportable, los kobolds la pueden trasladar rápidamente

sin necesidad de transportar contenedores de pepitas y gemas, y ellos pueden ofrecer esos objetos como sobornos o tributo para criaturas más poderosas o como ofrenda religiosa para un dragón.

Aliados, Esbirros y Mascotas

Gracias a su falta de fuerza física y su pequeño tamaño, los kobolds rara vez se encuentran en posición de dominar a otras criaturas, por lo que normalmente no tienen esbirros. Incluso cuando se les presenta la oportunidad, los kobolds podrían más bien no tratar de esclavizar o emplear alguna criatura inteligente debido a que ellos no pueden confiar en que dichas criaturas no se vuelvan contra ellos.

Los kobolds son buenos, sin embargo, capturando y domesticando animales más pequeños y bestias, particularmente ratas, ratas terribles y criaturas reptilianas como lagartos que crecen en una cueva o en medio ambientes subterráneos. Los kobolds tienen en corrales esas mascotas o les permiten deambular libremente, o bien alimentandose de sobras scraps o permitiendoles to forrajear por insectos y otros bocados demasiado pequeños para los kobolds tengan interes en ellos. Muchos de la misma manera que los aldeanos humanos guardan gallinas, estos animales ayudan a los kobolds con el control de plagas y son ocasionalmente usadas como comida. Ratas gigantes y lagartos de tamaño similar son también usados como animales de carga y guardianes.

Algunas tribus entrenan comadrejas gigantes para servirles como monturas o guardianes confiando en su velocidad, sus sentidos agudos y habilidad para caberen los tuneles de tamaño kobold. Otras tribus usan murcielagos gigantes como monturas y animales guardianes, pero los murcielagos requieren una gran cantidad de espacio en el cual moverse y son encontrados sólo en madrigueras que proporcionen grandes cuevas o un aceso al mundo de la superficie.

Los kobolds son cautelosos y temerosos de los osos, dado que los osos a menudo buscan vivir en cuevas y los animales podrían vagar dentro de las partes más externas de la madriguera, particularmente cuando estan al principio de la hibernación.

Los kobolds probablemente entren en pánico cuando ellos vean un oso como un compañero animal de otra criatura. Esa adversión se extiende a osos lechuza y otras criaturas con aspecto de oso.

Guaridas de los Kobolds

La guarida de una tribu kobold es normalmente un laberinto de pequeños pasedizos sinuosos, algunas veces alargandose por cientos de yardas, y frecuentente guardada por trampas. El área tiene una multitud de intersecciones, abruptas vias muertas, tuneles que cruzan por encima o por debajo uno con otros, pasages ocultos y otras características que hacen la guarida dificil para los forasteros explorarlo.

Las criaturas más grandes que un kobold tiene que agacharse o gatear para caber a traves de los tuneles de un laberinto kobold, el cual para ellos es lo suficiente disuasorio para la mayoria de los humanoides hostiles (tales como orcos o hobgoblins) de intentar invadir el territorio de los kobolds.

Los aventureros intentando erradicando una infestación kobold a menudo se encuentran atascados en pasillos bajosdemasiados estrechos para darse la vuelta, forzandolos a moverse en una única fila y poniendo la responsabilidad del combate en la primera y última persona en la fila.

La distribución de una guarida de una tribu kobold cambia con el tiempo.

Los habitantes regularmente derrumban o cierran tuneles y cuevas tal como ellos cavan unas nuevas. En cuanto hay alguna información que podría haber sido recabada sobre la distribución o localización de áreas en la zona de la guarida se convierte cada vez más inexacta tal como los kobolds "emigran" a traves de la roca para satisfacer las necesidades y asegurar la seguridad de la comunidad.

Los kobolds acribillan sus guaridas con trampas, usinado su don de tunelear en conjunción con su habilidad de reconvertir objetos encontrados. Incluso aunque esas trampas son a menudo mucho más mortales que los propios kobolds, los kobolds no se sienten amenazados teniendo esos dispositivos en su hogar, mas de un humano es temeroso de esos brutales pero leales perrps guardianes.

La mas comun de las trampas en una guarida son caidad mortales, las cuales los kobolds tienden trampas o bien para matar intrusos o para bloquear áreas claves del labrinto tal como los invasores se acercan a esos lugares. Desde que la tribu esta continuamente emigrando y expandiendo el sistema de vivienda los tuneles mas viejos son a menudo usados en esas trampas. Un tunel puede ser manipulado para derrumbarse poniendo una cuerda conectada a una viga de; un kobold huyendo puede estirar de la cuerda o la viga podría estar en un espacio tan ajustada que una crjatura grande no pueda continuar sin desplazarla tal como la criatura se mueve a traves del área. Incluso si una trampa de caida atrapa algún de los kobolds en un espacio cerrado, ellos y sus compañeros pueden normalmente tallan una abertura del tamaño una rendijas de ventilación en cerca de una hora, y creando una obertura lo suficiente grande para que los kobolds atrapados escurrirse a traves en unos pocos momenros.

Cualquier lugar donde un tunel hace una curva cerrada o se convierte extremadamente estrecho es un punto natural de obstrución donde las fuerzas invasoras iuchan desde una posición desventajosa. Dicha localización nornalmente incluye una pequeña camara en el techo que funciona como agujeros asesinos, permitiendo a los kobolds dejar caer rocas, sabandijas venenosas y otras molestias en aquellos debajo.

Túneles de Escape

Un laberinto kobold siempre tiene al menos un tunel de escape que conduce a una salida oculta en la superficie, y los habitantes siempre conocen el camino más corto hacia ese tunel. Normalmente un tunel de escape está equipado con trampas para enlentecer a los perseguidores y acaba en una estrecha abertura que requiere que hasta un kobold deba apretujarse para pasar a traves de ella, para retener a las criaturas más grandes y les sigan fuera.

Áreas de Hornos y Alimentación y Manufactura

Una camara que contiene un horno está normalmente en una de las áreas superiores del laberinto, debido a que el fuego necesita ser ventilado a la superficie para preservar que se agote el aire respirable en la guarida.

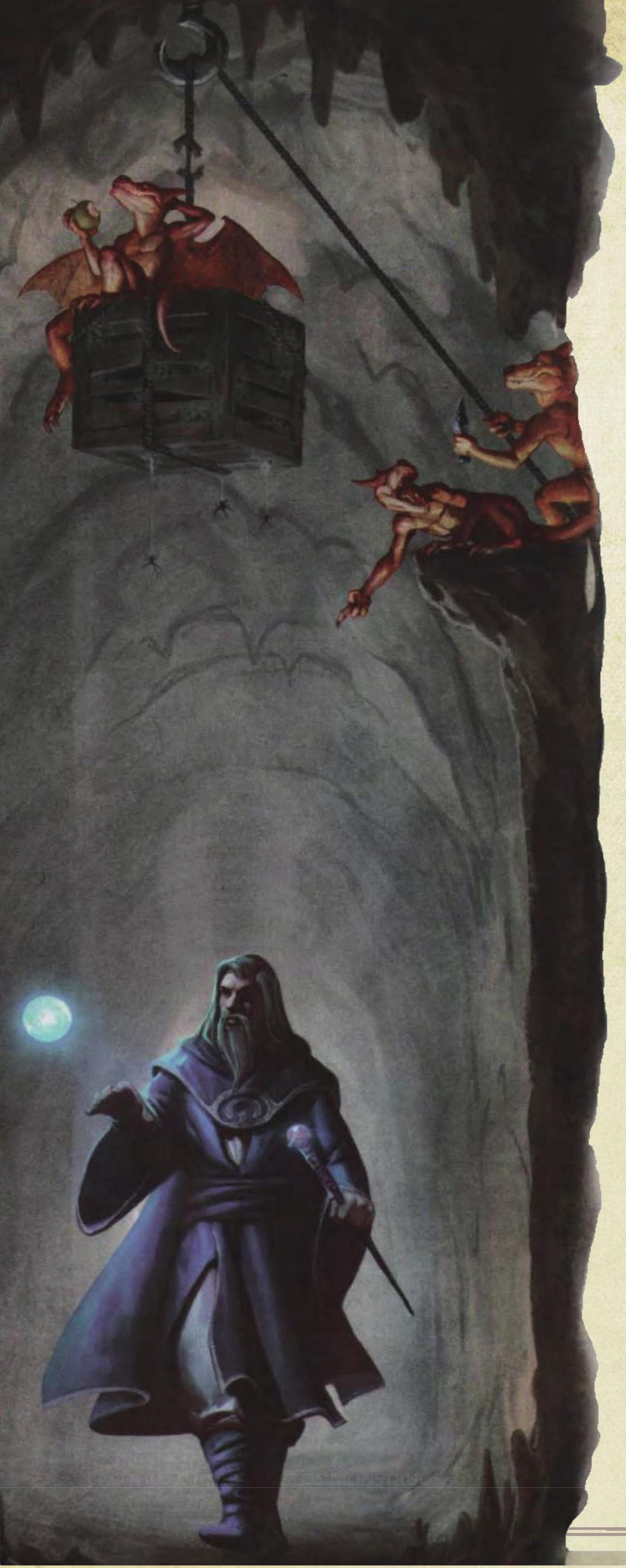
Los artesanos kobolds gastan su tiempo en este área, usando el horno para hornear ladrillos de barro y endurecer piezas de alfareria. La sala es también usada para otras actividades ruidosas.

Minas

Cualquier cámara en el complejo subterraneo de los kobolds que no es inmediatamemte necesitada para otro propósito es minada y excavada, ambas para extraer memas usable y minerales y proveer salas para una posterior expansión de la guarida.



KOBOLD·LAIR
SLEEPING AREA
DEEP PIT TOILETS
MUSHROOM FARM
THRONE ROOM AND SLEEPING AREA
MINE
ROOT CELLARS
TO ESCAPE TUNNEL
MUSHROOM FARM
KILN AND CRAFTING AREA
TO ESCAPE TUNNEL
COLLAPSE
SLEEPING AREA
DEEP PIT TOILETS
ROOT CELLARS
MUSHROOM FARM
COLLAPSE
SHRINE
MINE
COLLAPSE
GUARDS
KILN AND CRAFTING AREA
TO ESCAPE TUNNEL
COLLAPSE
DEEP PIT TOILETS
SLEEPING AREA
TO ESCAPE TUNNEL
DEEP PIT TOILETS
ROOT CELLARS
□ = 5 FEET
BLANDO



Granjas de Hongos

Los kobolds no son buenos como agricultores, pero ellos pueden conseguir sustennto de hongos subterráneos y duramente de vida vegetal que pueda vivir bajo tierra. Un área de cultivo podría ser completamente subterráneo o una cueva cerca de la superficie con agujeros en el techo para permitir entre algo de luz solar.

Bodegas Principales

De igual forma que los humanos hacen en sus viviendas, los kobolds reservan salas con pozos profundos en los cuales conservanconida para tiempos de escasez.

Áreas de Descanso

Cada guarida tiene una o más espacios para vivir y dormir, cada una suficiente grande para comfortablemente mantener de diez hasta treinta kobolds adultos.

Un kobold de forma Individual podría descansar en un pozo poco profundo o en una alcoba de tamaño personalizado, dependiendo de las costumbres de la tribu. Esos espacios son usados principalmente para descanso, aunque algunos kobolds podrían trabajar en silencio manufacturando mientras los otros duermen. Las necesidades sanitarias de las criaturas, tal como ellos lo ven, son cumplidas por un profundo pozo cerca de cada área de descanso donde los desechos son depositados.

Muchas de las áreas de descanso en la guarida tambien se doblan como zonas de incubación. Los kobolds atienden a sus huevos empollandolos en un foso poco profundo forrado con tierra y hierba seca. Debido a que los huevos son susceptibles al frío, estan guardados cerca de un fuego de combustión lenta, o son protegidos por una capa aislante de estiercol y materia en descomposoción alrededor de los huevos.

Sala del Trono

La sala del trono de la guarida está siempre protegida con trampas y funciona como un santuario a Kurtulmak en la forma de un idolo esculpido detras del trono. Entrando más que nada a la camara para rendir homenaje, los kobolds a veces oran en su entrada con la creencia que su dios les escucha. La localización podría incluir un cuenco donde se colocan ofrendas tales como pepitas de metal, gemas en bruto y dientes pueden ser dejados.

Trampas

Los kobolds son increiblemente creativos fabricando trampas, especialmente cuando adaptan peligros naturales y materiales recuperados. Ellos clavan clavos o picas directamente en un arbol y lo doblan para crear un brazo resorte, una hilera de pozos o pozas con piedras afiladas, un sistema de plataformas preparadas para derrumbarse bajo cualquiera cosa que pese más que un kobold, y así sucesivamente. Las trampas kobold podrían parecer endebles o pobremente diseñadas, pero una criatura que sea impactada con una rama doblada que muestra esra adornada con cuchillos de mantequilla afilados es susceptible de deber trarar con un nuevo respeto a las pequeñas criaturas.

Lo siguiente son ejemplos de trampas kobolds comunes:

- Barriles o pequeños frascos de aceite (para ser hervido, y ser derramado, encendido o ambas cosas)
- Trampas de oso que caen en las altas cabezas de las criaturas
- Campanas para anunciar la presencia de intrusos
- El bloque de anclaje y el aparejo de montacargas de mina manipulado para caer según el peso
- Abrojos en barro poco profundo o suciedad leve (los kobolds ligeros pueden caminar por encima de ellos sin problemas)
- Techos derrumbables
- Cajas con ciempies
- Desprendimientos de bloques

- Fosos llenos de brea o aceite, los cuales los kobolds pueden replegarse detras y encender
- Redes atadas a cuerdas que alza las criaturas verticalmente en un asta lejos de alguien que pueda ayudarla
- Tuberias/pozos que vierten agua hirviendo (tanto de ollas de cocina o de la refrigeración del horno)
- Pozos con estacas recubiertas con enfermedades
- Frascos con cieno verde
- Rocas rodantes
- Puentes de tamaño y escaleras manipulados para se rompa si hay demasiado peso encima de ellos
- Trampas de lazos
- Cablea, tanto ataados para atrapar o justo sólo para hacer tropezar criaturas
- Descargas de agujas

Habilidades de Supervivencia

Continuamente cada actividad en la guarida kobold contribuye a la supervivencia de la tribu. Guardando la guarida y mantener a todos ellos a salvo de sufrir daños. Poniendo trampas, cultivando hongos y cazando para proveer de comida. Construyendo trampas para detener intrusos.

Entrenando animales guardianes ayuda a proteger la guarida. La mineria provee de gemas y mnerales para sobornar a los enemgos que los dejen sólos. Tallando tuneles y salas crean espacios para que la siguiente generación viva y mejoren las oportunidades para que la tribu escape de una fuerza abrumadora.

Los kobolds en una guarida duermen en turnos y toda la actividad en la guarida se llevan a cabo a todas horas. Los kobolds tienden a ser más activos por la noche que a las horas de luz del día, pero a diferencia de en un asentamiento humano, no hay tiempo cuando la mayoria de habitantes estan escansando. Las guaridas estan construidas que las áreas de descanso estan algo aisladas del sonido de las áreas de trabajo, permitiendo a los mineros y a los artesanos hacer su trabajo sin despertar a los sleepers. Los kobolds aprenden a una edad joven a caer dormidos con el sonido del martinllear cercano, pero ellos todavia se despiertan rápidamente ante sonidos de activdad inusual.

La supervivencia de la tribu es más importante que la vida de cualquier individuo particular. Incluso un kobold cobarde podría sacrificarse para dar tiempo a sus compañeros para derrumbar un tunel cercano y prevenir que los invasores alcance al resto de la tribu. Todo kobold sabe que huir del peligro, especialmente contra malas advrsidades, es la cosa más inteligente que se puede hacer, pero ellos son lo suficiente inteligentes para comprender que la estrategica muerte de un individuo puede comprar un tiempo valioso para que el resto de la tribu, y cada individuo acepta a regañadientes esa necesidad de sacrificarse cuando se presenta la situación. Esa practica contribuye a la razón de porque la gente comun y aventureros) piensan que los kobolds son estupidos tanto como debiles; ellos han visto o oido de un sólo kobold intentando de mantener un grupo de atacantes armados y attribuir al acto o bien de estupideces o la ridiculamente exagerarada idea de la criatura de sus probabilidades de tener éxito. La verdad es que el kobold solitario convencido en su rol por sus compañeros- está justo esperando para frenar a los invasores lo suficiente para dar al resto de la tribu tiempo para preparar una trampa letal, una emboscada o una rápida via de escape.

El lider de la tribu es normalmente el kobold más anciano e inteligente; los otros kobolds respetan la habilidad de un anciano para sobrevivir tanto tiempo, y ellos asumen que el lider usará ese conocimiento para ayudar a la tribu a sobrevivir. En algunos casos, la mejor lección que un lider kobold puede enseñar es"Yo no tengo que ser más rápido que el oso. Yo sólo tengo que ser más rápido que tú."

Lord Dagult Neverember me dijo una vez, durante una juerga alcohólica, que los orcos teman ante todos a sus dioses,y, que si uno sabe jugar bien sus cartas, pueden ser controlados mediante sus miedos y hacer que bailen al ritmo de tu canción.

Volo

Orcos: Sometidos a los Dioses

Sentir el retronar de los tambores de guerra orcos fuera de las puertas y escuchar un coro de voces aullando, "¡Gruumsh!" es la pesadilla de cualquier lugar civilizado en el mundo.

Sin importar como de gruesos muros, habilidosos arqueros o valientes caballeros, algunos asentamientos tienen siempre soportan un asalto a gran escala de orcos.

Cada soldado que sobrevive a un combate con orcos cuenta de se enfrentó a un enemigo corpulento que puede partir a un guerrero con un único golpe, parte de una fuerza que puede reducir enemigos como si ellos fueran temblorosos tallos de trigo ante la guadaña. Sólo un héroe habilidoso y determinado puede esperar sobrevivir en un combate singular con un orco.

Salvajes y temerarias, las tribus orcas están constantemente en busca de elfos, enanos y humanos para destruirlos. Motivados por su aborrecimiento de las razas civilizadas del mundo y su necesidad de satisfacer las peticiones de sus dioses, los orcos saben que si luchan bien y llevan gloria a su tribu,

Gruumsh les llamará a su hogar en el plano de Acheron. Está allí en el más allá donde los escogidos se unirán a Gruumsh y a sus ejércitos en su interminable batalla extraplanar por la supremacía.

Nishrek y la Guerra Eterna

Los orcos creen que si ellos mueren con honor, sus espíritus van al plano de Acheron, el Campo de Batalla Infinito- especificamente la capa de Nishrek, donde se unen al ejecito de Gruumsh y luchan en su nombre en la interminable guerra contra los seguidores goblinoides de Maglubiyet. Gruumsh ve ese conflicto como una oportunidad de medir a su gente contra un enemigo ansioso y les permite probar su valor delante de sus deidades. A él le gusta triunfos cada corto plazo y de jurar venganza por cada revés sufrido.

Luthic, sin embargo, asume una visión a más largo plazo. Ella comprende las implicaciones cósmicas de los ataques de Maglubiyet. Para prevenir a los goblinoides de sobrepasar a su gente en población, ella impulsa a los orcos a tener mucha descendencia y les enseñen las sendas de la batalla no sólo para sobrevivir en el mundo material, sino para mantener a Maglubiyet bajo control en el conflicto en los planos. Sus niños seguirán a su cuidado, y si es necesario ella no dudaría en salir ella misma hacia el campo de batalla y arañar los ojos pequeños y brillantes de Maglubiyet en su cara para impedirle protegerse de ella.

La batalla cósmica entre los dos panteones desatada durante eones sin resolución, conduciendo aquellos que estudian el flujo y el reflujo, contando con la estimación de continuar.

Un diferente punto de vista es expuesto por el archimago Tzunk, que señala que Maglubiyet nunca se ha enfrentado a un enemigo tan feroz y protector como Luthic. Él predice que la guerra acabará con Luthic como la única deidad en pie, tal como la madre de la cueva ascenderá para gobernar a sus niños guerreros.



Dioses de los Orcos

Los orcos creen que sus dioses son invencibles. Ven los principios que los definen y a sus deidades trabajando cada día en el mundo alrededor de ellos- la naturaleza recompensa la fuerza y elimina a los débiles y enfermizos de forma despiadada. Los orcos no veneran a sus dioses sino que muchos los temen; cada tribu tiene sus supersticiones sobre cómo evitar su ira o atraer su favor. Esa arraigada incertidumbre y miedo vienen expuestos en la forma de la barbarie y la tenacidad, tal como los orcos devastan y matan para apaciguar a los dioses para evitar su terrible represalia.

En el pináculo del panteón orco está Gruumsh el Tuerto, que creó a los orcos y continua dirigiendo su destino. Es ayudado e instigado por las otras deidades guerreras, Bahgtru y Ilneval, que dan fuerza y astucia a los campos de batalla. Los seguidores de estos tres dioses son asaltantes y saqueadores de la tribu-a menudo los únicos componentes de una tribu orca que sus víctimas siempre ven.

En lo profundo de la guarida de una tribu, lejos del corazón de la batalla donde los guerreros se reúnen y festejan, moran los seguidores de Yurtrus, el dios de la enfermedad y la muerte, y Shargaas, el dios de la oscuridad y lo desconocido. Los orcos demasiado débiles para la batalla (a causa de debilidad corporal, malformaciones, heridas o por la edad) a menudo se unen a esos cultos en lugar de hacer frente a humillaciones diariamente, el exilio o la muerte.

Sirviendo de puente entre las dos partes de la tribu están las sacerdotisas de Luthic, la diosa orca que representa a la vez la vida y la muerte. Sus fieles son los que crían a los jóvenes para ser guerreros, y después, al final de sus vidas, los cogen para Yurtrus y Shargaas para ser llevados a la muerte y al gran desconocido.

Gruumsh, "El Que Vigila"

Gruumsh, el indiscutible gobernante del panteón orco, empuja a sus niños a incrementar su número para que ellos puedan ser su instrumento de venganza contra los reinos de los elfos, de los humanos y de los enanos por el odio a los dioses que le despreciaron, Gruumsh conduce a sus orcos en una misión de incesante matanza, alimentada por una rabia interminable que busca devastar al mundo civilizado y divertirse con su sufrimiento.

Los orcos son por naturaleza caóticos y desorganizados, actuando más guiados por sus emociones e instintos que en lugar de por la razón y la lógica. Sólo ciertos orcos carismáticos, aquellos que han sido directamente tocados por la voluntad y el poder de Gruumsh, tienen la capacidad de controlar a los otros orcos en una tribu.

Unos Pocos Escogidos. Los orcos no pasan a ser repentinamente considerados en su tribu como elegidos de Gruumsh; él los elige. Un orco podría afirmar su lealtad a Gruumsh, pero sólo aquellos que lo han demostrado por si mismos a través de proezas de fuerza y ferocidad en la guerra son considerados dignos, siendo verdaderos fieles de Gruumsh, el cual señala a esos individuos, otorgándoles a cada uno un poderoso sueño o visión que significa la aceptación dentro de su circulo interno.

Aquellos que son visitados por Gruumsh son transformados psicologicamente y a menudo físicamente por la experiencia.

Algunos son conducidos al borde de la locura, viéndose reducidos a farfullar presagios y profecías, mientras que otros se ven favorecidos de ser imbuidos con poder sobrenatural y se elevan a posiciones de liderazgo.

Ojos de Gruumsh. Unos cuantos de los orcos tocados por el poder de Gruumsh reciben el honor definitivo de portar a la batalla una pequeña parte de la arrolladora furia de su dios, bajo la forma de una magia que aumenta sus armas y ayuda a la tribu a tener éxito.

Para convertirse en un Ojo de Gruumsh, un orco que haya sido escogido por Gruumsh debe arrancarse uno de sus ojos como muestra de devoción, sacrificando la mitad de su visión mortal a cambio de poder divino.Estos orcos tocados por su deidad son reverenciados como conexiones vivientes con Gruumsh, y son tratados con respeto incluso cuando son viejos y enfermos.

Ilneval, "El Hacedor de Guerra"

Ilneval es la leal mano derecha de Gruumsh. Es el dios que planea todos los ataques y diseña las estrategias que permiten a las fuerzas de Gruumsh el dominar la batalla y llenar con sus carros de guerra con botín y cabezas cortadas. Ilneval permanece de pie con su

NO TODOS LOS ORCOS ENCLENQUES SON COGIDOS POR AQUELLOS QUE SIRVEN A YURTRUS Y A SHARGAAS. ALGUNOS SON ENVIADOS EN LAS CIUDADES DOMINADAS POR HUMANOS, EN OSCURAS MISIONES. GUARDAROS DE ELLOS.

ELMINSTER

espada ensangrentada, llamando a aquellos que entienden el fluir y el ritmo del combate para que se sienten al lado de su hoguera de campamento y aprendan los caminos de la guerra.

Estrategas Habilidosos. Los orcos que muestran aptitudes para las sutilezas de la guerra a una edad temprana son considerados como que han sido escogidos por Ilneval y son criados para servir como Espadas de Ilneval. Estos individuos son capitanes de batalla que siguen las órdenes del jefe de la tribu, liderando una parte de los guerreros de la tribu hacia el fragor del combate y llevando algo de estrategia a un asalto. Los Espadas de Ilneval son terroríficos oponentes, pareciendo tener un extraordinario sentido de cuando moverse y cuando atacar, capaces de explotar las debilidades de sus enemigos como una manada de lobos hambrientos.

Bahgtru, "El Rompe-Piernas"

A pesar de la influencia de Ilneval, los orcos son y siempre serán brutales y feroces en como luchan en la guerra. Bahgtru es la deidad que epitomiza el poder físico y la crueldad que los orcos usan para avasallar a sus oponentes. Él es el que da fuerza a todos los golpes de las armas de los orcos, de tal forma que estas causen el mayor daño posible.

Impávidos y Fuertes. En los mitos, se dice que Bahgtru estaba cazando cuando se vio sorprendido por el más poderoso de los behirs, uno con cientos de patas. En un parpadeo, Bahgtru se vio atrapados por los anillos de la criatura y aferrado por sus patas. Nadie había escapado nunca de la presa del Behir, pero Bahgtru vio esta situación como la prueba definitiva de fuerza y se rió por haber tenido tan buena suerte. Una a una, Bahgtru rompió las piernas del Behir y se libró de sus garras. Los aullidos de la criatura se convirtieron en los relámpagos de la tormenta, y sus fémures rotos se convirtieron en el símbolo de los seguidores de Bahgtru, recordándoles que cualquier cosa puede ser rota y derrotada grandes a una fuerza superior.

Compitiendo en Crueldad. La mayor parte de orcos jóvenes con los que un explorador o un aventurero puede encontrarse son seguidores de Bahgtru. Los orcos de Bahgtru intentan continuamente el probar su superioridad en fuerza y resistencia mediante crueles competiciones contra sus compañeros de tribu, actos de beligerancia injustificada y grandes éxitos en combate.

Es mediante estas proezas de fuerza que los seguidores de Bahgtru dirimen entre si quíen será, al final, digno de la inquebrantable mirada de Gruumsh.

El Toro Sagrado. Los orcos de Bahgtru a veces se lanzan al combate a lomos de uros, grandes criaturas parecidas a toros salvajes o bueyes pero mucho más feroces (ver Apéndice A: Criaturas Varias para ver sus estadísticas).

Para hacer eso ellos honra a las criaturas así como a su deidad, debido a que las leyendas cuentan que Bahgtru también cabalgó sobre un gran toro a la batalla. Nadie comerá o dañará auna de esas bestias sagradas, de las cuales se cree que están imbuidas con el espíritu de Bahgtru.

Luthic, "La Madre de la Cueva"

Mientras que Gruumsh es la fuerza externa que empuja a los orcos a la victoria sobre sus enemigo, en el interior está la influencia de Luthic, su mujer , que los une juntos y hace a los orcos internamente cohesivos. Ella es la fuerza que mantiene la explosiva rabia de Gruumsh de hacer estalle a los orcos.

Si no fuera por los seguidores de Luthic, es posible que la raza de los orcos no sería nada más que una banda de guerreros-nómadas, con una existencia de escasa subsistencia, y no una fuerza capaz de gran destrucción.

Lejos del hogar de batalla de la guarida, en la área protectora de las profundidades de las cuevas, los seguidores de Luthic atienden a la progenie orca, criándolos para ser fuertes y crueles como sus progenitores.

Invocando el poder de las supersticiones, presagios y tradiciones, esas garras de Luthic mantienen unida a la tribu a través de rituales, el miedo y, si es necesario, la fuerza.

Garras del Oso. Se suele pensar que a menudo Luthic toma la forma de un enorme oso de las cavernas. Sus seguidores honran ese aspecto de ella teniendo osos de las cavernas como mascotas para guardar los recintos de cachorros que están llenos de jóvenes belicosos. Los devotos de Luthic también dejan crecer sus uñas para que se hagan largas y las pintan de negro para imitar las temibles garras de su diosa. Luthic los recompensa haciendo que sus uñas sean tan fuertes y resistentes como el hierro.

Manteniendo el Fuerte. Además de proteger a los jóvenes y los almacenes de comida de la tribu, los fieles de Luthic tambión ejercen como los artesanos, ingenieros y constructores de una tribu orca. Fabrican armas rudimentarias, armaduras y algunos pocos objetos manufacturados que los orcos necesitan para la vida diaria.

Cuando la tribu está lejos en incursiones, se espera que excavern a más profundidad en las cavernas de la guarida para crear más espacios de vivienda para la creciente población.

Yutrus, "La Mano Blanca"

Yurtrus es a menudo representada como consumido por la putrefacción y cubierto de pústulas supurantes, totalmente repulsivo excepto por sus manos, las cuales son de un color blanco puro y libres de cualquier defecto.

Yurtrus no tiene boca y nunca pronuncia un sonido, por lo que él puede llegar en absoluto silencio a su elegido.

A los seguidores de Yurtrus les está permitido morar en la periferia de la tribu, pero son observados con repugnancia e incomodidad. Ellos interactúan con la tribu principalmente en ocasiones de muerte, reclamando los huesos de los guerreros caídos para el osario santuario de Yurtrus, y algunas veces durante unos ritos chamánicos, en los que, cuando se realizan, contactan con los espíritus.

Las Manos Blancas. Los chamanes que oyen los susurros telepáticos de Yurtrus caminan en la peligrosa línea entre la vida y la muerte, y ganan extraordinarios poderes para hacerlo. A través de esta comunión no verbal, ellos comienzan a comprender como usar la magia de la muerte. Estos chamanes, conocidos como Manos Blancas, cubren sus manos con cenizas blancas o llevan pálidos guantes hechos de piel de elfo para simbolizar su conexión con el poder de Yurtrus. La nigromancia practicada por los chamanes de Yurtrus es una fuerza considerada tabú por los orcos, lo cual les hace a la vez ser reverenciados y temidos por el resto de la tribu.

Traficantes de los Muertos. Los orcos que mueren de "una muerte buena" son enviados a Gruumsh por los clérigos de Yurtrus. Los clérigos buscan los cuerpos de dichos héroes caídos y cortan sus cabezas, las hierven o las ahúman quitarle de la mayoría de la carne y después usan un ritual de golpes para romper el puente de la nariz y dejar la calavera con un único ojo. Los orcos que aprecian la fuerza y la ferocidad de un enemigo podrían escoger honrar a ese enemigo dándole el mismo tratamiento. Los cuerpos de los orcos que mueren en una batalla fracasada son dejados atrás; fueron débiles y no merecen unirse a Gruumsh. Aquellos que mueren a una edad avanzada, son normalmente acogidos en el redil de Yurtrus, y sus huesos son usados para construir equipamientos y estructuras en el área de la guarida dedicado a los fieles de Yurtrus.

Elegidos de Yurtrus. Los orcos que sufren terribles enfermedades son llrvados al redil de Yurtrus y atendidos como un preciado ganado . Esos orcos son llamados los nutridos por Yurtrus, y ellos son considerados los elegidos de Yurtrus debido a que ellos han sido escogidos para el propósito especial de propagar su virulento mensaje entre los enemigos. Por la noche o durante una

espesa niebla, esos orcos infectados se precipitan hacia un campamento enemigo, a menudo a través de una lluvia de flechas, para propagar su aflicción en el área de sus enemigos.

Shargass, "El Señor de la Noche"

Shargaas es un dios de la oscuridad y lo desconocido. Él es una deidad sigilosa y asesina, peligroso para todos excepto para Gruumsh. Su reino es la oscuridad que las criaturas no pueden atravesar pero aquellos devotos a él pueden ver a través de ella.

Para los otros orcos, los seguidores de Shargaas son criaturas depravadas y retorcidas que no tienen honor y se esconden en las sombras. Rechazados por Yurtrus como demasiado poco idóneos para servir como custodios de la muerte, esos orcos viven en lo más profundo dentro de la guarida, encerrados donde la entrada al reino de Shargaas está localizada. Allí en la oscuridad, los orcos exilados para encontrar su destino son llevados al redil como miembros del culto de Shargaas de la tribu o son partidos en trozos y devorados como tributos de sacrificio por los fieles del Señor de la Noche.

Sacrificando al Débil. Aunque muchos seguidores de Shargaas son exiliados, viviendo en los confines más alejados de la guarida, lejos del resto de la tribu, otros permanecen en el área de la sede principal, disponiendo de ellos como guerreros ordinarios. Esos agentes son escogidos de los miembros más débiles de las fuerzas de combate debido a que quitar esos eslabones débiles hacen más fuerte al resto del grupo.

Rápidamente después de haber nacido, un orco debe ser capaz de mostrar que crecerá hasta ser un guerrero competente o de lo contrario será visitado por los cultistas de Shargaas. Los cultistas también acechan a los orcos que se han demostrado a ellos mismos que son ineficaces en el liderazgo en el combate, entonces los arrastran a las oscuras cavernas de Shargaas para ser asesinados ritualmente y devorados.

Ese sacrificio del débil y del indigno es aceptado como necesario para la tribu, pero hablar sobre eso es tabú.

Aquellos que desaparecen se dice simplemente están "'con Shargaas" y no se habla más de ellos.

Alianza de Conveniencia. Cuando se enfrentan con un enemigo particularmente habilidoso capaz de resistir asaltos directos, un jefe de guerra podría llamar a los cultistas de Shargaas para asesinar un líder enemigo, raptar a un rehén importante o robar un objeto valioso.

Gruumsh no siempre ve afablemente actos de subterfugio e indirectos, debido a que los orcos estan destinados a coger y hacer lo que ellos desean a través del asalto directo y de la brutalidad. No obstante, cuando el jefe busca la ayuda de Shargaas para efectuar tal tarea, el líder del culto está dispuesto a obedecer-por un precio. A cambio de no menos que un servicio honorable, el líder cerrará un trato con el jefe de guerra para proporcionar comida, herramientas, esclavos o algunas otras comodidades que el culto premie.

La Vida en la Tribu

Los orcos sobreviven a través de la brutalidad y la fuerza del número. La suya es una vida que no tiene un lugar para la debilidad, y cada guerrero debe ser lo suficiente fuerte lo que es necesario por la fuerza. Los orcos no están interesados en tratados, negociaciones comerciales o diplomacia. Ellos solo se preocupan de satisfacer su insaciable deseo de combatir, para machacar a sus enemigos y apaciguar a sus dioses.

Tasa de Natalidad Pujante

Para reponer a las victimas de su interminable guerra sin fin, los orcos engendran prodigiosamente (y ellos no son quisquillosos sobre con que raza engendrar, razón por la cual criaturas tales como los semiorcos y los ogrillones son encontrados en el mundo). Las hembras que están a punto de parir son relevadas de sus otros roles y llevadas al cercado de parto de la guarida, donde ellas son atendidas por los seguidores de Luthic.

Las orcas no aceptan compañeros, y no ocurre que se formen parejas en una tribu excepto en el momento cuando la copula toma lugar. En otras ocasiones, los varones y hembras son más o menos indiferentes hacia unos a otros. Todos los orcos consideran el apareamiento es una necesidad mundana de la vida, y no un significado especial más allá que es impartido para eso.

A la edad de 4 años un orco es considerado un joven, y a la edad de 12 es un adulto totalmente funcional. La mayoría de los orcos no viven pasados la edad de 25 años debido a las batallas o a las enfermedades, pero un orco puede vivir sobre 40 años, permaneciendo sano casi hasta el final. La bendición divina de Luthic puede ampliar más una vida de un orco, aunque Gruumsh no está nunca contento cuando ella usa ese poder y tiende a desaprobar el tan "bendecido"

Futuros Guerreros

Los jóvenes orcos deben madurar rápidamente para sobrevivir a su peligrosa crianza. Sus primeros años están llenos con pruebas de fuerza, feroz competencia y nada de relación de amor maternal o paternal. A partir de que un niño puede empuñar un palo o un cuchillo rudimentario, valerse por si mismo y defenderse solo mientras aprende a luchar, sobrevivir en la naturaleza y a temer a los dioses.

Los niños que no pueden soportar los rigores de una vida de combate son sacados del cuerpo principal de la tribu, llevados a las profundidades de la guarida de la tribu, y entregados a los seguidores de Yurtrus o de Shargaas para ser aceptados o rechazados. Un orco adulto guerrero está bien preparado para una vida de combate.

Buscar, Destruir, Repetir

Cundo una tribu está en movimiento, los orcos guerreros son comandados para explorar el entorno circundante por cualquier oportunidad de derramar sangre y traer gloria a sus dioses.

A menudo, bandas de guerreros trabajan en rotación, con un grupo partiendo en una incursión justo cuando otro grupo vuelve, cargados con cabezas cortadas, sacos de botín y brazadas de comida Los guerreros también sirven como exploradores, volviendo con un detallado informe sobre el área circundante que el jefe pueda planear a donde enviar los siguientes atacantes.

Los territorios que los grupos de guerra orco cubren pueden extenderse por muchas millas alrededor de la guarida, y cualquier campamento o asentamiento de elfos, enanos o humanos en esa área está en peligro. Si los orcos encuentran un objetivo que es demasiado grande para asaltar directamente, acecharan a lo largo de las rutas de suministros, descargando su frustración sobre las caravanas y viajeros. Si no se controla, una tribu puede subsistir en ese tipo de ataques y saqueando durante mucho tiempo.

Carros de Guerra

Los orcos saquean y buscan comida donde quiera que ellos van-cualquier cosa es saqueada, y el botín es siempre alguna cosa que es un orgullo. Con el fin de acarrear tanto de comida y botín sea posible de vuelta a la guarida de la tribu, cada tribu tiene un robusto carro de guerra.

Ya que los orcos son malos artesanos, la mayoría de sus carros de guerra son robados de fortalezas humanas o de fortalezas enanas, y después decoradas con accesorios de mentalidad orca.

Un carro de guerra es una fuente de gran orgullo para un jefe de guerra, comparable a un estandarte o la bandera de un ejército. La mayoría está revestidos con armadura y engalanados con estridentes baratijas y espeluznantes trofeos que cuelgan de ganchos y púas. Un carro de guerra es un buen escudo contra flechas cuando los orcos asedian una fortaleza élfica, y un carro de guerra fuertemente modificado podría servir como un ariete si un asentamiento se atreve



a cerrar sus puertas, bloqueando el camino hacia los tesoros y la sabrosa comida que yace en el área.

Un carro pesadamente cargado que requiere de los orcos más fuertes para traerlo de vuelta a la guarida es un signo de un gran éxito. Uno que puede ser movido por el renacuajo de la tribu es una prueba de un vergonzoso resultado.

La pérdida de un carro de guerra de una tribu puede socavar la autoridad de un cacique y causar que la tribu caiga en el caos, con los supervivientes dispersándose o bien para unirse a nuevas tribus o aventurarse por si solos. En el otro extremo, los guerreros que vuelven a casa con un carro pesadamente cargado o después de defenderlo heroicamente de ladrones avanzan a lo más alto en la jerarquía de la tribu.

Todos Somo Guerreros

La mayoría de orcos que permanecen detrás cuando los guerreros van a sus incursiones son los miembros más débiles en su tribu o en caso contrario no idóneos para una vida de batalla. Los seguidores de Luthic entran en esa categoría, como hacen algunos de aquellos que veneran a Yurtrus o Shargaas. Pero incluso esos orcos están entrenados en el combate, y todos ellos están esperando para actuar como guerreros si la guarida es atacada o amenazada. Sus números de efectivos son aumentados por cualquier orogs en la tribu, los cuales son responsables pricipalmente de asegurarse que la guarida está protegida de intrusos.

Enemigos Especiales

Cuando los orcos atacan un asentamiento de humanos o medianos, mataran a cualquier que represente una amenaza, pero estarán más interesados en agarrar botín y comida más que en una carnicería. Los ancianos, niños y cualquiera que parezca débil o dócil podría escapar de la muerte. Si ellos dejan a la población más o menos intacta, los orcos se dan la opción de atacar la comunidad otra vez.

Cuando los orcos luchan contra elfos, todo eso cambia. La enemistad entre las dos razas es recíproca, y ningún orco dejará a un elfo vivo. Los orcos se vuelven tan frenéticos en combate contra elfos que olvidan toda idea sobre coger botín y objetos de valor de vuelta a la tribu-los únicos trofeos de algún valor son las cabezas de sus enemigos.

Los orcos tratan a los enanos algo de forma distinta de otros enemigos, debido a que ellos ocupan los hogares que los enanos fabricaron para ellos.

Si una tribu tiene éxito luchando en su camino en un asentamiento enano, los orcos mataran a cualquier enano que permanezca de pie contra ellos, pero realmente todo está relacionado con la propiedad-estarán igual de felices si todos los enanos huyen.

Los Fuertes Respetan a los Fuertes

Los orcos aprecian el poder de la destreza física y una formidable habilidad de combate en cualquier forma. Por eso, ellos aceptarán a otras criaturas en sus filas de vez en cuanto. Los orcos han sido conocidos de asociarse con hombres jabalíes y ettins, ambas criaturas que pueden mejorar considerablemente la eficacia homicida de una tribu. Por una promesa de suficiente comida y botín, un troll podría acompañar a una tribu temporalmente.

Un grupo de orcos puede ser sometidos por criaturas malvada de inmenso poder, y ellos aceptan ese rol de sumiso, ya sea debido a que se ven forzados a eso o debido a que se ofrecen como una medida de seguridad cuando ellos atacan inmersos en su salvajismo. Los dragones verdes, por ejemplo, algunas veces usan orcos como centinelas o tropas de choque. Los orcos algunas veces son atraídos al servicio de gigantes de la escarcha o gigantes de fuego, para luego ver premiada "premiada" su lealtad convirtiéndose en esclavos.

Si una tribu es derrotada y empujados a abandonar su guarida, los supervivientes podrían ponerse bajo las ordenes de una criatura fuerte pero estúpida, tal como un gigante de las colinas o un ogro. Tampoco es extraño que un humano malvado excepcionalmente fuerte y carismático pase a dirigir orcos sin rumbo que ya no tienen una tribu para llamarla propia.

Cuando las Tribus se Alían

Una tribu orca normalmente no tienen más que unos pocos cientos de miembros, debido a que un a que grupo más grande necesitaría una prohibitiva cantidad de suministros para continuar fuertes. Como una regla, una tribu es violentamente hostil hacia cualquier otra tribu que se encuentren, viendo los orcos primero como rivales y como destacados competidores por comida y víctimas.

Sin embargo, en algunas ocasiones, las tribus que tienen una preocupación común forman una alianza. El resultado es una horda orca -un mar de esclavistas asesinos que anegan los campos y dejan vastas extensiones de devastación en su estela. Aunque un evento como ese es raro en extremo, sus consecuencias pueden abatir naciones enteras que son incapaces de mantenerse de pie contra la marea.

Cultura y Creencias Orcas

Los orcos viven en un miedo constante hacia sus dioses, y este comportamiento está arraigado en su mentalidad. Creen que ellos pueden ver la influencia de los dioses en cualquier lugar del mundo, alrededor de ellos, y los clérigos de una tribu son cargados con la responsibilidad de identificar esos signos y los presagios

-tanto de los dioses buenos como de los dioses malvados- y decidir como la tribu podría reaccionar a ellos.

Como raza, los orcos no son destacables por su universal característica social, pero hay algunas generalidades en su rudimentaria comunicación escrita que utilizan todos los orcos, del mismo modo que usan pigmentos para decorarse y distinguirse entre ellos.

Presagios y Supersticiones

Los orcos creen que cualquier aparentemente descubrimiento o evento sin importancia -unas marcas de garras de oso en un árbol, una bandada de cuervos o una repentina ráfaga de viento- podría ser una comunicación de los dioses. Si la tribu ha encontrado un presagio similar antes, los clérigos saben cómo interpretarlos, pero si una señal de los dioses no tiene una explicación clara, los clérigos podrían tener que meditar durante horas o días para dar una visión de su significado.

Cada grupo de orcos tienen sus particulares supersticiones y reconocen ciertos presagios. Esos dogmas varían de tribu en tribu, y estan a menudo basados en eventos que la tribu ha experimentado. Aquí hay unos pocos ejemplos:

- Si un enano o un humano invoca a su dios mientras está muriendo, debes transportar las orejas del cadáver durante tres días para evitar de cualquier castigo, y después enterrarlas o quemarlas.
- Tres cuervos es siempre una buena señal.
- Da buena suerte escupir sobre donde duermas.
- Los huesos de los gnomos pueden prevenir enfermedades si están desgastados.
- No permanezcas dentro un anillo de piedras, hongos o cualquier otro tipo de circulo.
- Ver una estrella fugaz antes de una batalla es un presagio de mala suerte. Para prevenirse de eso, debes tragarte una piedra.
- Un tributo de unas orejas de un elfo trae el favor de Gruumsh.
- Si entierras cinco piedras al amanecer antes de una larga jornada, siempre encontraras tu camino de vuelta a la fogata de guerra.
- Pisotear tu comida tres veces y pronunciando "Gruumsh" previene de mala magia.

Comunicación Simbólica

Los orcos tienen un lenguaje escrito adaptado del de los enanos, pero no son una cultura literaria y raramente guardan un registro o anotan sus pensamientos. Cuando los orcos necesitan comunicarse por escrito, usan unos rudimentarios símbolos para expresar información básica, tales como "comida almacenada aquí,"

"peligro cercano," o "ir por este camino." Una partida de incursión orca podría dejar como un signo en su estela, como una ayuda para otros guerreros que viajan a través de la misma área más tarde.

Los guías montañeros, druidas y exploradores podrían estar familiarizados con algunos de esos símbolos, permitiéndoles impedir que aquellos a su cargo se tropiecen de forma inadvertida con el territorio de una tribu.

LA MIRADA DE UN SOLO OJO TRAE LA LOCURA A MUCHOS ORCOS...

ELMINSTER

Colores de Conquista

Tres colores tienen especial significado para todos los orcos, y ellos adornan sus cuerpos, posesiones y guarida con pigmentos que reproducen esos tonos. El rojo ocre es usado para representar la sangre, el blanco grisáceo ceniza para representar la muerte y el negro para representar la oscuridad.

Las leyes no escritas que regulan el estatus de un orco de forma individual en el área de una tribu son sus rangos mostrados en cómo cada orco usa esos colores en sí mismos y en sus objetos personales. Por ejemplo, el jefe de una tribu podría ser el único que tenga el derecho de colorear sus colmillos con rojo ocre, mientras los guerreros de otra tribu podrían trazan rayas de cenizas en sus atuendos para representar su retorno seguro de una incursión.

Interpretando a un Orco

La mayoría de orcos han sido adoctrinados en una vida de destrucción y matanza. Pero a diferencia de criaturas que por su misma naturaleza son malvadas, tales como gnolls, es posible que un orco, si se ha criado fuera de su cultura, pudiera desarrollar una limitada capacidad limitada de empatía, amor y compasión.

No importa como como de domesticado un orco podría parecer, su sangre fluya con ansia justo debajo de la superficie. Con su instintivo amor a batallar y su deseo de probar su fuerza, un orco intentando vivir sin en la zona de las fronteras de la civilización se enfrenta con una dificil tarea.

Orcos Como Subordinados

Con su culturalmente tendencia arraigada de inclinarse delante un superior fuerte, los orcos pueden ser subyugados por un poderoso y carismático individuo. Los lanzadores de conjuros humanos malvados y gobernantes malvados en particular tienen tendencia a esclavizar o engañar a los orcos para que los sirvan. Un líder respaldado por una gran fuerza militar podría caer sobre una tribu, matando a sus líderes, e intimidar al resto de los orcos para someterlos .

Un lanzador de conjuros normalmente toma un acercamiento más insidioso. usando la magia para conjurar un falso presagio que intimide a la tribu y la haga obediente. Un mago podría manipular a unos pocos de los orcos que justo tienen un rango por debajo del jefe de guerra, usándolos como peones para ayudarle a derrocar al líder. El mago valida el cambio en el mando con señales supuestamente entregadas por los dioses (las cuales son en verdad nada pero unas pocas ilusiones bien hechas), y volver a la tribu en una fuerza de choque ansiosa por cumplir las órdenes de su nuevo jefe.

Los supervivientes de una tribu diseminada por una derrota algunas veces recurren en sus habilidades para encontrar empleo, individualmente o en pequeños grupos, trabajando con quienquiera que esté dispuesto a contratarlos. Sin embargo, estos mercenarios que ellos podrían presumir en su aparente independencia, no obstante procuran cumplir hasta el final de un trato, debido a que ser pagados por un empleador es mejor que ser perseguidos por romper un trato.

Rasgos de Personalidad de los Orcos

d6	Rasgo de Personalidad
1	Nunca abandonare mi arma.
2	Doy la bienvenida a cualquier oportunidad de probar mi habilidad en batalla.
3	Siempre parece como si yo voy a matar a todos los que me rodean.
4	Amo una buena pelea.
5	Bebo la sangre de monstruos para tomar su poder.
6	Canto elegías orcas de guerra durante el combate.

Ideales Orcos

d6	Ideal
1	**Fuerza**. Mostrar una fuerza superior trae honor a Gruumsh. (Cualquiera)
2	**Destreza.** Matar a todos tus enemigos es el camino hacia la grandeza. (Malvado)
3	**Supremacía.** Habré logrado gloria cuando todos se escondan ante mi poder. (Malvado)
4	**Intimidación.** Puedo conseguir lo que busco de los débiles que me temen. {Malvado)
5	**Gloria.** Los objetivos de la tribu no me preocupan. La gloria personar es lo que ansío. (Caótico)
6	**Brutalidad.** No seré controlado. (Caotico)

Vínculos Orcos

d6	Vínculo
1	Defenderé mi tribu de la muerte.
2	Cualquier decisión importante que haga debe ser decidida por las señales o presagios de los dioses.
3	Llevo los dientes de un gran guerrero. Ellos me inspiran a cometer grandes actos en batalla.
4	Para vengar a Gruumsh, mataré a todo elfo que yo vea.
5	Buscaré y destruiré a aquellos que asesinaron a mi tribu.
6	Debo mi supervivencia a un no orco.

Taras Orcas

d6	Tara
1	Tengo un temperamento tranquilo y dejo que los insultos rueden por mi espalda.
2	No temo a los dioses y no tengo paciencia para los supersticiones.
3	Almaceno mi ira, pero cuando me enfurezco lucho hasta que mis enemigos estén muertos, no importa el coste.
4	Entiendo el valor de la civilización y el orden que la sociedad brinda.
5	No confío en nadie.
6	Creo en vivir para luchar otro día.

Nombres Orcos

Los nombres orcos no siempre tienen un significado en lengua orca, y a la mayoría de los orcos destacados les son dados epítetos por los miembros de su tribu.

Nombres Orcos

d12	Nombre Masculino	Nombre Femenino	Epíteto
1	Grutok	Kansif	El Sucio
2	Lortar	Ownka	Hiende Craneos
3	Abzug	Emen	Arranca Ojos
4	Shugog	Sutha	Colmillo de Hierro
5	Urzul	Myev	Desollador
6	Ruhk	Neega	Rompe Huesos
7	Mobad	Baggi	Desgarra Carne
8	Shamog	Shautha	Martillo de Muerte
9	Mugrub	Ovak	Carnicero de Elfos
10	Bajok	Vola	Raspa de Pargo
11	Rhorog	Engong	Lanza de Muerte
12	Jahrukk	Volen	El Brutal

Semiorcos

Las leyendas de los humanos describen a los orcos como voraces demonios, decididos en copular con otros humanoides para propagar su semilla lejos y por el amplio mundo. En realidad, los orcos se aparean con no orcos solo cuando ellos piensan que tal combinación fortalecerá la tribu.

Cuando los orcos encuentran humanos que los igualan en destreza y ferocidad, ellos algunas veces hacen una alianza que es sellada combinando las líneas de sangre de los dos grupos.

Un semiorco en una tribu orca es a menudo justo tan fuerte como un orco pura sangre y también muestra una astucia superior.

Por eso, los semiorcos son capaces de ganar estatus en la tribu más rápidamente que sus semejantes, y no es inusual para un semiorco alzarse con el liderazgo de una tribu.

Orogs

Los orcos creen que la fuerza e inteligencia excepcionales de un orog son regalos de la diosa Luthic para asegurar que su camada sobrevive y florece. Por eso, cuando un orog nace, un temblor sucede a lo largo de la tribu, el evento es visto como una gran bendición de la diosa, pero eso trae tensión también.

Un orog en el área de la tribu plantea un potencial problema para un jefe de guerra orco: ¿el orog crecerá para ser un poderoso aliado o un peligroso adversario? Muchos jefes de guerra valoran su posición en tan alta estima que podrían rechazar renunciar el título, incluso ante una criatura claramente superior. Por eso, un jefe podría estar tentado de asesinar al orog mientras es todavía joven y débil, pero tal acto garantiza ciertamente incurrir en la ira de Luthic.

Criar un orog en el área de la tribu, para el punto de vista del jefe, es tomar un riesgo que el orog un día no se subleve y usurpe el poder del jefe. Debido a ese sentimiento, los orogs son criados en secreto por las clérigas de Luthic y criados fuera de la vista de un jefe.

Manteniendo el Equlibrio

Muchos jefes de guerra no comprenden o no creen, en el hecho que los orogs no son una amenaza directa para su mandato. Nada más que con su existencia, los orogs sirven como una fuerza equilibrante. Adoctrinados por las clérigas de Luthic, ellos cuidan que los seguidores de Luthic estén protegidos de los miembros más agresivos de la tribu. La mayoría de los orogs no van a las incursiones, debido a que su principal responsabilidad es la seguridad de los miembros de la tribu que permanecen en la guarida-asegurando que la tribu permanece intacta incluso si una incursión va fatalmente y la mayoría de guerreros caen muertos. En tiempos de luchas internas, tales como ocurre después de la muerte de un jefe, los orogs intervienen para supervisar la selección de un nuevo líder y proteger a la tribu de escindirse debido a luchas internas. Los orogs no luchan para liderar a su tribu, sino para mantener a la tribu unida- la cual es a menudo la más
difícil de las dos tareas.

Rompiendo el Molde

Un orco vive en el límite del caos y la rabia, y los orogs no son una excepción. En un momento que un orog está fuera de control se convierte en una fuerza de destrucción en la tribu, buscando en romper el grupo en el sentido de lealtad a los dioses. Si aquellos que veneran a Luthic aquellos que veneran a Gruumsh se dividen, la tribu puede ser desgarrada por la aparte por el cisma.

En el otro extremo, un orog podría aceptar un papel en batalla o de liderazgo bajo circunstancias especiales . Si una tribu se encuentra contra una resistencia formidable o una resistencia inesperada, la resistencia y el superior intelecto de un orog actuando como jefe o señor de batalla puede ser suficiente para ganar el día cuando un líder menos capacitado hubiera fallado.



Tanarukks

Un tanarukk es una creación abisal dotada con poder demonico. Medio demonio, medio orco, deambula por el mundo en un entramado homicida. Sus sutilmente brillantes ojos rojos arden bajo un grueso cuerno como cejas, y sus colmillos y sus garras son afiladas. Debido a que la piel del tanarukks es antinaturalmente dura, rara vez usan armadura, prefiriendo precipitarse a la batalla sin trabas, machacando a sus enemigos con una atarraga forjada por demonios o haciéndolos pedazos con sus manos. Un tanarukk es engendrado cuando una tribu orca da la espalda a sus dioses y hacen sacrificios al señor de los demonios Baphomet. Los señores del Abismo están siempre ansiosos en reclamar más seguidores, y los violentos orcos son los primeros candidatos para la corrupción. Una tribu empujada al borde de la destrucción, su fe en sus dioses rota, podría suplicar a Baphomet bendiga a su siguiente generación de guerreros.

Al hacerlo, Baphomet imbuye a los nonatos de la tribu con poder demoniaco, produciendo una generación de tanarukks.

Las deidades orcas consideran tales una traición de sus adoradores como un crimen castigado con la destrucción, y los orcos fieles a sus dioses ven los tanarukks como horribles blasfemias que deben ser atacados nada más verlos.

En raras ocasiones, un no orco que ha ganado el control sobre una tribu realiza un ritual a Baphomet con la esperanza de engendrar tanarukks para servir como un escuadrón de tropas de choque. Sólo los más fuertes señores de guerra y lanzadores de conjuros pueden retenerlos como una fuerza bajo control, lo que significa que a menudo él que podría ser un conquistador es asesinado por sus propias creaciones.

Guaridas Orcas

Una tribu orca necesita un hogar base de algún tipo- un lugar donde los guerreros puedan recogerse después de una incursión, e idealmente también un lugar que puede ser defendido fácilmente para garantizar la seguridad de los no combatientes de la tribu. Los orcos establecen sus campamentos principalmente en areas montañosas y áreas de profundas cuevas o grandes grietas en la roca . Aunque ellos prefieren esos terrenos para propósitos estratégicos, pueden adaptarse y prosperar en casi cualquier medio ambiente.

Todo campamento está dividido a lo largo de líneas de adoración a dioses.

Aquellos que reverencian a Gruumsh, Ilneval, Bahgtru y Luthic se les da las mejores partes de la guarida, mientras los seguidores de Yurtrus and Shargaas son relegados a los profundos recovecos oscuros del lugar, lejos del resto de la tribu.

En el centro del campamento es la fogata de guerra de la tribu.

Una vez una fogata de guerra es encendida, los clérigos de Gruumsh lo mantienen continuamente ardiendo, para representar la rabia en el área del ojo sin parpadear de Gruumsh. Los orcos convergen en el centro para celebrar victorias y festejar después una muerte. Si una tribu mueve su campamento, brasas del centro son guardadas encendidas dentro de armazones y de vasijas, por lo que ellas pueden ser usadas para iniciar la fogata de guerra en el nuevo campamento.

Si tiene que escoger entre ocupar un lugar en la superficie y uno que está totalmente o parcialmente subterráneo, un jefe orco normalmente optará por lo último. Si el lugar en la superficie parece estar abandonado por otra raza, los orces son más propensos a usarlo como un campamento temporal.

Las ruinas de los asentamientos álficos son la excepción a esas reglas. Si los orcos encuentras tales sitios, los profanaran y lo abandonaran, considerándolos no aptos para cualquier tipo de asentamiento.

Una tribu usa su hogar base durante tanto tiempo como duren los recursos en el área circundante; suficiente comida para los forrajeros y cazadores, y suficiente victimas para los guerreros.

Los orcos podrían tener que recorrer cada vez más distancia de su guarida tal como sus presas se vuelven más escasas, y después de unos pocos meses o un año o dos la tribu estaría forzada a moverse y encontrar más campos de caza fértiles.

En ocasiones, una tribu se encuentra en una situación de lo mejor de dos mundos, capaz de emprender una ocupación de un espacio subterráneo lo suficiente amplio como para acomodar todas las facciones de la tribu y dentro de distancias de saqueo de un suministro constante de presas.

La fortaleza orca presentada y descrita aquí es un ejemplo de tales lugares, la cual podría adecuarse a las necesidades de una tribu durante varios años o incluso décadas. Tiene diversas cámaras subterráneas, convenientemente configuradas para proveer a cada grupo de adoradores con dependencias apropiadas, y es sólo accesible desde la superficie a través de un pasadizo bien protegido.

Cámara Principal

Los guerreros que adoran a Gruumsh e Ilneval ocupan el área principal del complejo, una gran caverna que tiene la fogata de guerra en su centro y un santuario a Ilneval en el perímetro. El punto focal del santuario es una espada cubierta de sangre montada en la pared. El área incluye también una pila de fémures rotos que representan un santuario a Bahgtru. Los adoradores de Bahgtru son principalmente jóvenes y temerarios guerreros orcos, ansiosos de demostrar su fuerza y su valentia a los mayores de la tribu. Hasta si el espacio disponible en la fortaleza, ellos a menudo viven fuera de la entrada en rudimentarios campamentos y fortificaciones despreciadas, protegiendo a sus mayores protegiendo los puntos vulnerables de la fortaleza.

Apartado en una de las caras de la cámara, lejos de donde los guerreros están alojados, está el foso de lucha, un área hundida y vallada donde los orcos saldan sus diferencias o participan en competiciones de fuerza.

Dependiencia del Jefe de Guerra

Adyacente a la cámara principal está la habitación donde reside el jefe de guerra, se celebran concilios y se reparten bendiciones o castigos por parte de Gruumsh. El mejor botín o los mejores trofeos de triunfo son apilados en esta habitación y considerado que es propiedad del jefe. Un fuego, no tan grande como la fogata de guerra, arde en su centro. Cerca del área anexa de descanso del jefe es un santuario a Gruumsh consistente en una basta efigie de piedra de Él Que Vigila, rodeado por ofendas sangrientas.

Cuevas de los Seguidores de Luthic

Los orcos que adoran a Luthic son aislados en una caverna retirada de la cámara principal, donde protegen a los jóvenes y supervisan los almacenes de comida. Esos orcos toman el control de prisioneros traídos de las incursiones, usándolos como esclavos, trabajando excavando nuevos espacios de vivienda y haciendo otras tareas menores.

La mayoría de los fieles de Luthic residen en esa área, apartados de las jaulas de cría donde los jóvenes orcos son mantenidos hasta que ellos crecen lo suficiente como para contribuir a la tribu. Cuando no están trabajando, los esclavos están alojados en una pequeña habitación adjunta y vigilados por un grupo de osos cavernarios que los adoradores de Luthic mantienen como mascotas.

Algunas clérigas de Luthic tienen sus dependencias en una caverna cercana que contiene el santuario de la tribu de Luthic.

Ella es representada por una rudimentaria estatua de piedra con garras cubierta en carbón y un cuerpo untado con rojo ocre.

Cuevas de los Seguidores de Yurtrus

Los seguidores de Yurtrus residen en el umbral donde el área profunda del sistema de cavernas comienza. Ellos son los guardianes de la muerte, y la entrada a su reino está engalanado con pilas de huesos y cráneos. Un altar a Yurtrus hecho de piedra con una mano pintada con cenizas y grasa en él, permanece en una estrecha cámara apartada del área habitable que está forrada con cráneos y huesos.

Cuevas de los Seguidores de Shargaas

Los seguidores de Shargaas habitan en el área más remota de la fortaleza, sumergidos en la oscuridad y temidos por el resto de la tribu. El altar de la tribu a Shargaas es una roca manchada de sangre.

La fortaleza mostrada en el mapa presenta un número de pequeños pasajes que se alejan y que conducen a las profundidades de la guarida y que al final proporcionan salidas a la superficie.

Los miembros del culto de Shargaas de la tribu, los cuales se llaman a si mismos los Colmillos Rojos de Shargaas, toman ventaja de esos túneles secretos para saquear el mundo exterior y traer prisioneros.

Los miembros de los Colmillos Rojos usan murciélagos gigantes carnívoros como monturas, lo que les permiten ganar acceso silencioso a cualquier localización. Aquellos que piensan que pueden esconderse bajo la cobertura de la oscuridad o escapar invisibles son fácilmente observados por los murciélagos de los Colmillos Rojo, los cuales localizan a sus presas con agudos chasquidos y chillidos, luego descienden y agarran a su presa con sus garras afiladas como navajas.

Los jinetes de murciélagos de los Colmillos Rojos vuelven de sus incursiones de la misma forma que salen- a través de grietas en la cara del barranco lejos de su guarida. Un túnel conduce a través de estratos de piedra húmdea y minerales cristalizados antes de finalmente abrirse a su dominio subterráneo.

Los prisioneros son usados como comida para las crías de murciélago gigante que descansan en las rocas o son mantenidos como esclavos para estar trabajando o usados para intercambios.

Tesoros

Los orcos son consumados saqueadores. Cuando ellos atacan y aplastan a sus enemigos, ellos exigen como recompensa cualquier cosa de valor que ellos puedan transportar y la definición orca de "valor" puede ser en verdad muy vago.

Los más fuertes de la mayoría de los orcos dominantes siempre reclamaran el mejor botín después de un saqueo exitoso, y desde que la jerarquía en el grupo es casi siempre firmemente establecida, normalmente no hay disputas sobre quien recibe qué. Si el carro de guerra de la tribu está disponible, es usado para

transportar objetos grandes o ser especialmente bien guardados.

Cada guerrero orco lleva su botín personal de la incursión en un saco. Estos son los trofeos de victoria que los orcos blanden y tienen encima cuando ellos vuelven hacia su cubil.

Un saco de botín podría contener algún objeto de valor o utilidad demostrables, algo comestible (o que pueda ser usado como comida) o algo que fuera adquirido con gran riesgo. En cualquier caso, una vez que las fanfarrias se han acabado, el botín es comido, puesto en uso o de lo contrario es desechado.

La Tabla de Trofeos Orcos provee una selección de objetos que podrían ser encontrados en un saco de botín orco.

Trofeos Orcos

d10	Trofeo	d10	Trofeo
1	1d12 orejas de elfo	6	1d20 dedos cortados
2	1d4 barbas enanas	7	1d8 globos oculares
3	1d6 cabezas humana	8	piel élfica desollada
4	Cráneos y huesos	9	Piel de lobo terrible
5	Pata de oso cavernario	10	Baratijas aleatorias*

* Tira en la Tabla de Baratijas en el *Manual del Jugador*.

> LAS SAGAS PUSIERON UN CONJURO SOBRE MI, TRES VECES TRES, Y ME HICIERON SU ESCLAVO DURANTE MIL DÍAS. ERA JÓVEN Y ESTÚPIDO, ES CIERO, PERO ESOS FUERON DÍAS OSCUROS.
>
> ELMINSTER

Sagas: La Hermandad Oscura

Las sagas son brujas que representan la corrupción e los ideales y propósitos que se deleitan en ver como los inocentes y los bondados son llevados al mal. Son monstruos inhumanos, sus formas retorcidas por el mal. Cambiaformas y blasfemas, se alían con otras sagas para formar aquelarres mágicos con poderes adicionales. Coleccionan y recuerdan saberes secretos que es mejor que hubieran sido perdidos y olvidados. Los mortakles despesperados acuden a ellas en busca e consejor, solo para ver como sus peticiones son cumplidas en formas que les traen un mayor sufrimiento a ellos y a sus sers queridos.

Feas, Impredecibles y Ancianas

Las sagas son misteriosas, inescrutables y peligrosas, especialmente desde el punto de vista de los mortals. Un día una saga podría estar robando y devorando niños que se aventuran en los bosques y otro día podría estar haciendo chistes obscenos a los aventureros que buscan su consejo, y al momendo siguiente podría estar arrancando árboles para crear una cerca alrededor de su hogar en la que empañar a los intrusos. Es casi imposible el predecir como reaccionará una saga de día a día, a veces de un momento a otro, rzón por la cual la gente con algo de inteligencia mantiene una distancia prudencial con todas las sagas.

Las sagas perciben la fealdad como belleza y viceversa. Se regocijan en tener una horrible apariencia y a veces se esfuerzan en “mejorarla” explotándose grandes, llevando pieles y huesos como decoración y rebozando de deshechos y tiera sus cabellos y ropas.

Dado que tanto la Coste Seelie como la Corte Unseelie aprecian y reverencia la verdadera belleza entre las fatas, las sagas casi nunca son encontradas en ninguno de los dos lugares. La reina de Verano y la Reina del Aire y la Oscuridad reconcoen que las sagas poseen conocimientos valiosos y una impresionante magia, pero no pueden soportar la mancha que suponen en la belleza de sus posesiones, por lo que la mayor parte de las sagas están excluidas de sus cortes. Solo unas pocas son aceptadas como cortesanas, y solo porque so o bien tan influyentes que su entrada no puede ser rehusada o buen tan jóvenes y humilders que están dispuestas a usar su magia para adoptar una apariencia hermosa.

Las demás sagas no se sienten molestas por esta exclusion, les gusta que las dejen solas para continuar con sus propias intrigas, no constreñidas por la voluntad de los caprichos de una reina fata, y ser capaces de inrigar con sus lenguas viperinas.

Las sagas son virtualmente inmortales, con unas esperanzas de vida mayors incluso que las de dragones y elfos. Las más Viejas, sabias y ponderosas de las sagas son llamadas “abuelas” por las demás sagas. Algunas de ls abuelas son casi tan poderosas como algunas de las archifatas.

Las sagas estatus menos importante pero aun así respetables son llamadas “tias” Una tia gana sue status por ser muy ancinaa, formar parte de un aquelarre poderoso, server directamente a una abuela, o teniendo muchos hijos (ya sean adoptados o dándolos a luz).

Maestras Manipuladoras

Las sagas se deleitan corrompiendo a los demás. No lo hacen imponiendo su voluntad o siendo abiertamente violetnas, sino realizando siniestros tratos con aquellos que buscan su ayuda.

Su deseo de orquestar la caído de otros es la razón por la cual tantas sagas establecen sus hogares cerca de asetnamientos humanos, lo cual les proporciona un suministro constant de criaturas a las que tentar y atormentar.

La gente donde no tiene ningún lugar más a donde ir son algunos de los mejores clients de una saga. Un granjero con una esposa infiel podría buscar a la saga para que le diera una poción que hiciera que su esposa volveria con él. El alcande con un padre demendiado podría pedirle a la saga algo que le devolviera la lucidez. Un mercader cuyo hijo está enfermo de muerte podría acudir a la saga en busca de una cura. El elemento común en estas situaciones es que los mortales se aproximen a la saga en busca de ayuda, a pesar de saber que es malvada uy peligrosa, están lo suficientemente desesperados como para arriesgarse a hacer un trato con ella, o son lo suficientemente estíupidos como para pensar que pueden persuadirla para que les ayude sin obtener nada a cambio.

Las sagas realizan tratso que funcionan de forma diferente a como trabajan los diablos.

Un diablo podría aproximarse a un mortal para hacer un trato porque quiere que el individuo se vea corrompido por el mal, de tal forma que cuando la víctima muera su alma vaya a los Nueve Infiernos. Las sagas normalmente se contentan con esperar y seguir co sus propios asuntos, permiento a los mortales que vengan a ellas cuando la necsidad peribida es lo suficientemente grande. En lugar de estar interesadas en el alma de un mortal una saga quiere corromper al mortal durante su vida como compensación por cumpir con su parte del trato. Los diablos negocian con el aalma como si esta fuera una mercancía, las sagas negocias porque disfrutan hacienda que la gente se sienta miserable. Las sagas Nocturnas, como fatas convertidas en infrnales, usan aspectos de ambos métidos, corrompiendo los sueños de un mortal hasta que la criatura comete suficientes actos malvados como para que también pueda reclamar su alma.

A pesar de lo muchos que una saga disfrute ofreciendo y haciendo cumplir sus tratos, una saga rara vez sale a buscar a gente con la que hacer tratos ya que sabe que qué alguien venga a buscarla la pone en una posición de poder. Es probable que el visitante tenga que acercarse en secreto a la saga por miedo a causar un escándalo en la aldea, y estará probablmente ansioso por vovler a casa antes de que lo echen de menos, lo que añade presión al proceso e inclina mas la balanza en favor de la saga. Todos estos factores contribuyen a que la saga pueda establecer sus términos para el trato, presentando una oferta que parezca razonable, y quizás que parezca tener un par de resquicios que el mortal pueda explotar.

Las sagas comprenden los deseos y vicios de los mortales, y saben como manipular a la gente cebándose en esas cualidades.

El trato de una saga podría traer el éxito y la prosperidad durante algún tiempo, pero al final tundra alguna consecuencia o efecto inesperado que hará que el mortal se lamente del trato y busque liberarse de él. La esposa infiel ahora feliz de permanecer en casa podría volverse perezosa, el padre del alcalde podría volverse violento después de haber recuperado su lucidez y el hijo del mercader podría recaer si no es vuelto a tratar pasados unos cuantos meses.

Incluso cuando un trato se vuelve amargo para un mortal y las demás gentes de la aldea escuchan o ven los infortunios de esa persona, la saga volverá, al final, a atraer nuevos clientes.

Otras gentes vendrán creyendo que pueden supercar en inteligencia a la saga, o que sus necesidades son simples yh no pueden ser pevetidas, o que las anteriores víctimas se volvieron demasaido avariciosas cuando se lespropuso un trato. Incluso si solo una o dos personas hace un trato con una saga cada años, pasado el tiempo muchos desafortunados pueden caer bajo su influjo, y ella recordará los términes exactos de cada uno de los tratos que haya realizado.



Realizando Tratos a Partir de los Deseos

Aunque se podría arguer que no hay un buen momento en el qur llegar a un trato con una saga, es más probable que los mortals salgan con buen pie de ello si ofrecen algo que la saga necesita o quiere. En ese caso, la saga podría incluso iniciar la negociación.

Una saga que se enfrenta a una seria amenaaa por parte de enemigos no dudará en usar promesas o sobornos para aliviar la situación.

Por ejemplo, la mayor parte de los tesoros dentro de la guarida de una saga son inútiles sin sus conocimientos para identificarlosy manejarlas, por lo que una podría ofrecer esa información a cambio de su vida. Si un objeto, más tarde, funciona mal sobre el que lo usó, o acaba estando maldecido de alguna forma, esta será simplemente otra lección en la vida por la cual uno nunca debe amenazar o confiar en una saga.

Las sagas siente curiosidad acerca de otras criaturas con poder. Disfrutan recibiendo noticias y chismorreos aceca de otras sagas y criaturas influyentes como dragones, demonios, genios y cieros mortals. Ofrecer a una saga información veraz de este tipo como parte de un trato le ofrece a esta un cierto grado de respeto, y la podría hacer más receptiva a la idea de un trato justo.

Cuando una saga trata con otras criaturas de las Tierras Salvajes de las hadas y no con mortals, se enfrenta a la situación con una actitud más respetuosa. Se da cuenta de que las criaturas de su plano natal son más ponderosas que los humanoids normales, y por tanto más peligrosas cuando se enfadas o decepcionan cuando un trato sale mal. Las fatas son también longevas y por tanto tiene más tiempo para vengarse, mientras que la mayor parte de humanoids mueren pasadas unas pocas décadas. Estas consideraciones no significan que las sagas sean automaticamente agradables cuando tartan con otras fatas, simplemente que no son tan directas o demandantes en los tratos que ofrecen; las sagas saben exactamente cuando pueden obtener y les gusta estiar los límites de lo que los demás pueden llegar a tolerar.

Cuidado, si Quieres Llegar a un Trato

Cuando una saga es generosa en su ayuda o requiere de una simple tarea como pago, esto no es una garantía de que el trato saldrá de la forma esperada para ambas parte.s Ofreciendo una propuesta que parece, o que en realidad es, justa, la saga está persiguiendo una agenda oculta. Todavía querra poner los sucesos en movimiento que la beneficien a ella o que provoquen la caida de algún otro, pero lo hará de una forma indirecta que tenga conexión alguna con ella. Un trato tan simple como que un aldeano acepte entregar una carta misteriosa en una encrucijada a media noche en un día determinad podría ser la clave para arruinar la vida de un mortal. Las razones de una saga pod´rian no ser aparentes durante años, o incluso décadas, o no tener significado alguno except bajo circunstancias específicas, como un nacimiento auspicioso o el encuentro climático con un peligroso villano. Incluso cuando estña ofreciendo un trato que parece no tener futuras consecuencias, una saga siempre mantiene el secreto acerca de sus motivaciones, las razones de los pagos que requiere o como esas cosas la benfician.

Una saga que pasa un largo tiempo en las cercanías de un asentamiento humano con frecuencia vacía a la comunidad de gente de buen corazón mientras estos sucumben a su maldad y planes egoístas. El ambiente de la villa se vuelve desconfiado, serio, lúgubre o abiertamente hostial hacia los recién llegados y los viajeros. Incluso después de que la saga haya hechoi lo pero en un lugar así, seguirá manteniendo su influencia sobre sus víctimas bajo el prospecto de que algún día esta levantará la maldición que ha impuesto sobre ellos. Por esa razón, los líderes locales no permitirán que ningún extranjero actúen contra ella (lo que puede incluir el sabotear las acciones de aventureros que deseen enfrentarse a ella).



LAS SAGAS APARECEN SIN BUSCARLAS, EN MOMENTOS DE GRAN NECESIDAD, PORQUE HAN ESTADO ESPIANDO Y HAN VISTO UNA OPORTUNIDAD DE AYUDAR EN ESE MOMENTO PARA CREAR PROBLEMAS MÁS GRANDES MÁS ADELANTE.

ELMINSTER

Interpretando a una Saga

Incluso cuando una saga actúa de forma undiferene o amistosa hacia unos aventureros, en su interior es todavía una retorcida criatura feérica, y no le importa ni dos cobes lo que cualquiera piense o quiera. Podría hacer por casualidad un comentario acerca de los fácilmente que cabría un visitante en su caldero o hacer un descarado comentario sexual acerca de un huésped. Cuando un mortal visita a una saga, la experiencia suele poner los nervios de punta, ser incómoda y arriesgada; en cualquier momento la saga podría perder los pales y decidir arrancarle a alguien las uñas de los dedos con sus dientes de hierro.

Las sagas miran a las criaturas más jovenes desde la perpectiva de un abuelo ya añoso al que ya no le importa lo que piense nadie, acostumbrado a actuar como quiere, libre de decir lo que piensa y sin miedo de reponder con un castigo si se le empuja demasiado lejos.

Las sagas disfrutan inmiscuyéndose con las vidas de la demás gente, como porteras con intenciones rueles. En cualquier momento en el que una saga acepte ayudar a alguien, el trato incluirá un precio que pagar, mas un plan oculto por el cual ella asegurará que el mortal falla, o una forma en la que ella ganará una ventaja (sobre aquel con el que ha hecho el trato o sobre cualquier otro).

Cuando a una saga se le presenta un conjuro inusual, un raro objeto mágico o una persona que tiene un extraño don mágico, lo lo olisqueará, sacudirña, escuchará, probará, murmurará extrañas palabras para si misma, y pondrá mentalmente un precio a la mercancía.

En esos momentos, las sagas no son sutiles a la hora de mostrar sus intenciones, y una podría llevar la oferta de tal forma que pueda examinarla más detenidamente, incluso si esto hace más obvio el ver que está interesada. Si no tiene nada que se le parezca, p puede pensar en algún uso para él, o si el tenerlo significa que una rival no podrá ponerle las manos encima, valorará en mucho la oferta. Un visitante que ofrezca un objeto deseable como soborno o regalo es más probable que obtenga un trato justo de una saga, o al menos es probable que sufra menos cuando el verdadero precio del trato sea revelado.

Si la vida de una saga es amenazada, fingirá ser débil e indefensa, si cree que esto le salvará la vida o al menos le dará tiempo para vengarse o escapar. Usará tesoros peligrosos como soborno, no diciendo nada acerca de sus maldiciones y efectos secundarios. Mentirá y engañará e intentará vovler a sus enemigos los unos contra los otros, jugando con sus culpas y miedos y celos para desgarrarlos desde dentro. Una saga es mñas viejam lista y despiadada que cualquier mortal que ose amanezarla.

Las sagas prefieren engatusar y negociar antes que enfrentarse a alguien con violencia, se reservan sus estallidos de agresividad para cuando son abrumadoramente más poderosas que sus oponentes (por ejemplo cuando están atacando a niños) o cuando tienen una ventaja injusta (cuando sus enemigos están dormidos). Aunque una saga siempre puede recurrir a sus ataques con sus garras, si las cosas llegan a este extremo, es que algo ha ido muy mal con sus planes.

Rasgos de Personalidad de las Sagas

d8	Rasgo de Personalidad
1	He hecho de los insultos sutiles una forma de arte.
2	Siempre actúo de forma desagradable, para que nadie pueda descubrir mis afectos secretos.
3	Disfruto de las apuestas como parte de mis tratos, las cuales incrementan el riesgo y las posibles ganancias.
4	Me rio de mis propios chistes, cuanto más negros mejor.
5	Nunca entrego información y cuando respondo es siempre con otra pregunta.
6	Ofrezco condiciones generosas en mis tratos, pero el coste de no cumplir un trato es siempre extraordinariamente alto.
7	Requiere que todos los tratos que hag tengan que ser por escrito y firmados con la sangre de la otra parte.
8	Soy muy supersticiosa y veo presagios en cada suceso y acto a mi alrededor.

Ideales de las Sagas

d6	Ideal
1	**Cambio.** Me metamorfosearé en cada tipo de saga y viviré durante un siglo como cada una de ella, convirtiñendome en algo incluso más poderoso al final. (Caótico)
2	**Comunidad.** La soledad es el camino hacia la locura. Esta es la razón por la que tengo esbirros para que me hagan compañía. (Legal)
3	**Avaricia.** Adquiriré los tesoros sagrados más raros y valisoso para impedir que puedan ser usados para ayudar al bien. (Maligno)
4	**Independencia.** Ni necesito ni quiero formar parte de un aquelarre. No seré el igual de nadie. (Neutral)
5	**Poder.** Me convertiré en una tía o en una abuela saga, incluso si tengo que matar a mi propia madre para conseguirlo. (Maligno)
6	**Fealdad.** Quiero ser envidiada por mi apariencia y por mi cruel corazón. (Maligno)

Vínculos de las Sagas

d6	Vínculo
1	Odio a una familia mortal en particular y robo a uno de sus hijos en cada generación para usarlo enmis propósitos.
2	Estoy envuelta en una disputa desde hace siglos con una rival de poderes y estatus similares.
3	Mi casa contiene todo aquello a lo que amo. No puedo soportar a los visitantes que amenaza my hogar y mi casa.
4	Le debo un gran favor a una saga abuela.
5	Vendí una cosa antes de descubrir que tenía un valor incalculable y ahora quiero recuperarla.
6	Mi hija me fue arrebatada y quiero encontrarla y entrenarla.
7	Mi mayor rival y yo conocemos una palabra secreta que nos destruiría a ambas simulatáneamente
	Los que saquearon e incendiaron mi hogar lo pagarán.

Taras de las Sagas

d6	Tara
1	Estoy siempre ansiosa por escuchar chismorreos.
2	No puedo resistir el flirtear con un hombre atractivo.
3	Tengo alergia a un tipo de criatura (como gatos o cuervos) o a una sustancia (como manzanas o sangre) que es importante para mi trabajo.
4	No diré nunca una mentira, pero tosavía puedo seguir no diciendo nada, asentir de forma incierta o retorcer un poco la verdad de mis palabras según me convenga.
5	Me veo grandemente debilitada las noches de la luna llena.
6	No puedo resistirme a un acertijo inteligente.

Nombres de Sagas

Las sagas tienen nombres caprichosos, a veces con un giro oscuro asociados a ellos. Una saga le da a su hija recién nacida un nombre que la hija conservará durante su niñez, pero al obtener sus poderes completos de saga la hija escogerá su propio nombre., el cual puede estar o no relacionado con su propio nombre de nacimiento. Algunas sagas usan nombres diferentes cuando usan diferentes disfraces, pero todavía siguen prefiriendo ante todo su nombre original.

La tabla de Nombres de Saga te permite generar el nombre de una saga. También puedes seleccionar un nombre de la tabla o usarlo como inspiración para otro nombre nuevo.

Las sagas tienen siempre un título seguido por un primer nombre o un primer nombre seguido de un apellido. Puedes determinar de forma aleatoria (a igualdad de probabilidades) el si una saga tiene un título o un apellido

Nombres de Sagas

d6	Tara		
1	La Tia	Agatha	Mascahuesos
2	La Negra	Agnes	Verruga de Sapo
3	La Carcajeante	Ethel	Dientes verdes
4	La Lúgubre	May	Encías duras
5	La Terrorífica	Mathilda	Nudillos
6	A la Deriva	Morgan	Pila de Estiercol
7	La Abuela	Olga	Vadea fangos
8	La Vieja	Peggy	Diente de Cerdo
9	La Tambaleante	Polly	Del Sauce
10	La Podrida	Sally	Robadedos
11	La Encorvada	Ursula	Boca de Ramas
12	La Cruel	Zilla	Gusano Serpenteante

Magias Extrañas

A lo largo de una vida aparentemente inmortal, una saga normalmente descubre o crea varias formas inusuales de realizar magia. Las magia extrañas a las que las sagas pueden recurrir vienen en varios tipos de formas y con varios métodos de activación. Incluso aquellos que han leíod libros de estudi acerca del saber conocido acerca de las sagas no puede predecir que trucos son los que guarda una saga en particula debajo de la manga.

Una abuela u otra saga de gran edad y renombre podría conocer rituales únicos que pueden alterar o transformar a una criatura de forma permanente o temporal, traer de vuelta a los muertos durante un tiempo limitado, reescribir los recuerdos, o absorber emociones.

En el otro lado del espectro, incluso una saga de bajo estatus es probable que tenga extraños objetos de un solo uso que no emularn conjuros comunes o que incluso no siguen las reglas normales de la magia. Para obtener inspiración acerca de como desarrollar los efectos de estos extraños objetos revisa la sección "Encantamientos" en el Capítulo 7 de la *Guía del Dungeon Master.*

Si deseas que una saga use un extraño objeto de estos durante una situación de combate, equipala con un objeto que produce un efecto de conjuro apropiado para su VD cuando la saga lo manipula o lo activa. El efecto podría ser un beneficio para ella o un ataque contra sus enemigos. Por ejemplo, una saga verde (VD 39 podría hacer pedazos un adornado espero de mano, produciendo una nubes de astillas de cristal que daña a las criaturas como un conjuro de *Nube de Dagas* (un conjuro de 2º nivel). También podría descorchar una botella llena de avispas que la rodeen y cosan sus heridas con sus aguijones, curándola como con un conjuro de *curar heridas* (lanzado como un conuuro de 2º nivel). O podría coger un sapo momificado de su bolsilo yu lanzarlo dentro de su caldero, el cual emitirá inmediatamente una nube de ngrura equivalente a un conjuro de *oscuridad* (un conjuro de 2º nivel).

Una saga controla cuidadosamente su uso de magia extraña porque los objetos en su inventario son con frecuencia imposibles de duplicar o reemplazar. Parana saga solo debería ser capaz de usar la magia extaña una o dos veces por encuentro en su guarida o solo una vez por encuentro soi se encuentra en otro lugar. Una saga que está esperando pelea podría estar mejor preparada y ser capaz (o estar más dispuesta) a usar extrañas magias una vez adicional por encuentro.

Si una saga se enfrenta a un peligro mortal, todos los pensamientos de conserver sus recursos se devanecerán, usará cualquier magia extraña que tenga a su disposición si eso le puede ayudar a permanecer con vida. Después de todo una saga que no está muerte tiene a su disposición una esperanza de vida casi ilimitada para reemplazar lo que ha perdido. Sin importar lo difícil que fuera conseguir esa jarra de basosas mortals, o ese libro acerca de como invocar ese viento de navajas, o la piedra rúnica que contiene tres sílabas para cristalizar la sangre, es mejor usar esas cosas que arriesgarse a morir por no usarlas.

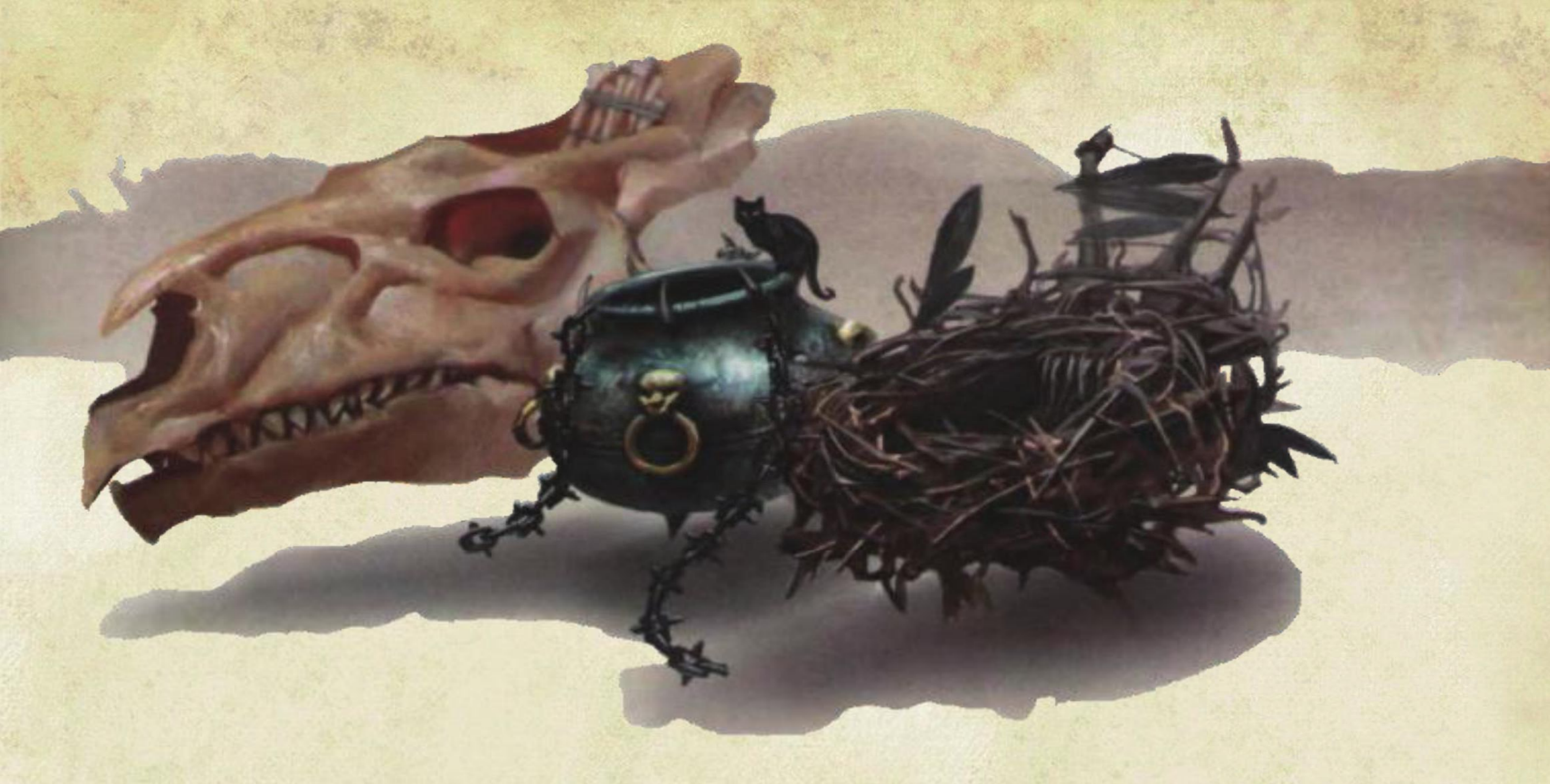
Monturas y Vehículos

Muchas historias hablan de sagas que usan extras criaturas y objetos encantados para viajar, y la mayor parte de esas historias son ciertas.

En lugar del más corriente caballo o poni, una saga podría cabalgar a lomos de un cerdo gigante, una cabra a ouna vaca. No es algo desconocido el que una saga cablague a ,omos de una criatura inteligene, quizás como resultado de un trato que la criatura hay hecho con ella. Una saga que quiera humillar a un héroe mortal podría requerir que el héroe le sirviera como monura durante un año como parte del pago por su trato. El cuervo gigante que porta a lomos a una saga podría ser en realidad una de las víctimas de la saa transformada debido a que ese individuo intentó renegar de su trato con ella.

Algunas agas prefieren objetos inanimados de vez en cuando, y su imaginación a este respecto no conoce límites. Una saga podría animar feliz y "potenciar2 cualquier tipo de objeto que pudiera adaptar para sus propósitos, desde una estatua de arcilla, una enorme cesta de mimbre, un caldero, una mantequera, el nido de un pájaro gigante, una mano y un mortero o una lápida.

Normalmente, solo la saga que haya obtenido o creado ese objeto o criatura podrá usarla como montura o vehiculo.Obedecerán solo a sus órdenes, y su magia responderá solo a su voluntad. Si una saga permite que cualquier otra criatura use uno de ellos como parte de un trato es que debe esperar una inmensa recompensa en su inversión.



Tipos de Sagas

Cada uno de los cinco tipos communes de sagas prefiere un ambiente en particular. Es posible encontrar a una saga en un terreno inusual, quizás si está viajando o forma parte de un aquelarre junto con otras dos sagas locales. Las abuelas y tías, más que otras sagas, son más proclives a establecerse en terreno no amistosos, dado que sus planes a largo place a veces requieren de pasar décadas o años en una cierta área antes de volver a casa.

Las Sagas Annis viven en montañas o Colinas. El terreno es fácil de recorrer para ellas porque son las sagas físicamente más capaces. Incluso con sus posturas encorvadas, una saga Annis es tan grande como un ogro. Su piel es azul morada o negra y sus garras son como hojas oxiadada. Las sagas Annis adoran atormentar a los débiles y temerosos y ver como otros sienten el miedo. Las estadísticas de las agas Annis aparecen en el Capítulo 3 de este libro.

Las Sagas Bheur viven en tierras invernales, prefiriendo los picos montañosos cubiertos de nieve. Son altas u delgadas, tienen la piel blanco azulada y son conocidas por sus bastones de madera de color gris que les otorgan acceso a una extraordinaria mágia de hielo.

Las sagas Bheur adoran ver como los mortals se congelan hasta morir y tienen poco espacio, si es que tienen alguno, para la empatía y la comunidad. Las estadísticas de las Sagas bheur aparecen en el Capítulo 3 de este libro.

Metamorfosis de Sagas

Es comunmente creido que hay cinco tipos de sagas en el mundo (y más allá de él9. Lo que no es tan ampliamente conocido es que algunas sagas pueden cambiar de tipo de una a otra durante sus vidas.

Una saga que vive lo suficiente o que tiene los recursos necesarios puede alterar su naturaleza básica, dejando atrás su vieja fisiología y adoptando la de una saga apropiada al ambiente de su actual hogar. Podría cumplir esta transformación mediante sum era fuerza de voluntad a lo largo del tiempo, o de forma más rápida con la ayuda de un ritual o ayuda de su aquelarre

Las razones para realizar un cambio así son tan variadas como las personalidades y objetivos de las sagas.

Las Sagas Verdes habitan en bosques oscuros, pantanos y páramos. El cuerpo de una saga verde, ya sea ancho, estrecho, gordo o delgado, está rematado por una melena enmarañada. Una saga verde medra creando la desesperanza y la tragedia en las vidas de sus víctimas, usando sus habilidades con la magia de ilusión para ayudarse en sus propósitos. Destruir las esperanzas de los demás les proporciona una alegría desbordante.

Las Sagas Nocturnas han dejado atrás el mundo de las fatas para merodear por los Planos Inferiores. Unas Saga Nocturna es igual de alta como un humano, y la mayoría son robustas o tienen una constitución media, en lugar de ser delgadas o macilentas. Las sagas nocturnas disfrutan corrompiendo los sueños de la buena gente, comprometiendo los ideales de sus víctimas para hacer que al final cometan actos malvados. Luego, cuando una v´citima muere, la saga puede cosechar su alma y llevársela al hades.

Las Sagas Marinas viven bajo el agua o en la orilla. Tienen la piel pálida como la de un pex, cubierta de escamas, con ojos muertos y vidriosos y cabellos como algas marinas. Las Sagas Marinas están demacradas, pero pueden ser altas o bajas, frágiles o de huesos grandes. Una saga marina odia la belleza en todos sus formas y busca atacarla, deformarla o corromperal de tal forma ue tenga el efecto contrario sobre quíen la contempla. Es más probable que una corrompa la inspiradora estatua que se levanta en la plaza de un pueblo, convirtiéndola en un símbolo de miedo y lamento, que que directamente la destruya.

Solitarias pero Sociales

Las sagas son egoistas por naturaleza, y cada una de ellas disfruta de su independencia, tanto del resto del mundo, como de otras sagas. Al mismo tiempo, cada saga reconoce sue status que ella y sus almas gemelas, como miembros de una hermandad oscura.

Incluso aunque las sagas no se gustan las unas a las otras, comparten conocimientos e intercambian secretos, ayudándose a mantenerse por delante de los sucesos que acaecen en el mundo y de posibles peligros. Incluso una saga que viva en una localización remota y aislada es consciente de los movimientos de las sagas en su vecindad, ya sea mediante comunicación mágica, visitas personales o mensajeros normales como pájaros. En la mayor parte de los casos, estas relaciones con sus hermanas, aunque carentes de emoción, son lo más parecido que una saga tiene a la amistad.

Quereis conocer un oscuro secreto?
Preguntádselo a una Saga
El truco está en sacarle la verdad
Volo

Cuando una saga es atacada o muerta, es probable que las demás sagas se enteren. Si la víctima tenía amistad con otras sagas, aquellos responsables de su muerte podrían descubrir que son blanco de su venganza. Si la víctima murió debiendo favores a otra saga, esta saga verá a sus asesinos como actuales responsables de las deudas de la víctima. Por otro lado, si la víctima no era popular entre las demás sagas, (y por tanto estas están contentas de que ya no esté), sus asesinos podrían recibir un tratamiento relativamente cordial de esas otras sagas.

Cada saga tiene un estatus relative a las otras de su tipo y en relación con todas las sagas de otros tipos, de acuerdo con su edad, capacidades, influencia, alianzas y experiencia, y es consciente de su lugar (aunque puede que no esté satisfecha con este). Las escasas abuelas se sientan en la cúspide de la jerarquía, un número más grande de tías se sientan bajo ellas, y todas las demás sagas luchan por la preeminencia en un caótico y competitivo escalafón que ningún mortal puede de verdad desentrañar. Una saga que se sabe que se asocia con una tía tiene un estatus más alto que una saga con poderes similares sin esa conexión, y una joven saga nacida de una abuela comienza su existencia disfrutand de un mayor grado de respeto y estatus.

Aquelarres de Sagas

Para una saga, el pensamiento de compartir su hogar con cualquier otra criatura, incluso otras sagas, es repulsive. No siente nada excepto desprecio o desdén por los demás y adora estar sola (except por la compañía de los esbirros y otras criaturas bajo su poder).

Ese es el estado normal de las cosas. Pero cuando un grupo de sagas tiene un objetivo común o buscan un mayor poder para combatir a una amenaza formidable, suprimen su naturaleza básica y se unen para hacer juntas su trabajo. El resultado es un aquelarre.

Ser parte de un aquelarre le da a cada saga más magia y capacidades conjuradoras, y para esta, estos beneficios compensan la inconveniencia y la molestia de vivir y trabajar con otras sagas.

Si una de los miembros de un aquelarre resulta muerta y las miembros supervivientes no quieren que el grupo se disuelva, intentarán inmediatamente reclutar a otra saga que la reemplace. Este proceso requiere que cada possible future miembro del aquelarre cometa actos crueles con el objeto de imporesionar a las restantes miembros del aquelarre.

La Regla del Tres

Dicen que las cosas bienen de tres en tres. Las cosas buenas. Las cosas malas. Las cosas extrañas. Las sagas y los seguidores de la brujería abrazan la Regla del Tres, como esta es llamada: un aquelarre tiene tres miembros, creen que la magia Buena o mala vuelve a su fuente multiplicada port res, y el lanzamiento de muchos conjuros requiere de cantar las mismas palabras tres veces.

Hace mucho tiempo, los viajeros planarios llegaron a reconocer que muchas re los reinos y capas del multiveros están configurados en múltiplos de tres. Es posible que las sagas que viajaban por los planos oyeran hablar de este concepto y lo adaptaran para sus propios usso, aunque algunas entre las sagas más ancianas reclaman haber inventado el concepto o al menos haber sido quienes primero le pusieron nombre.

Los aventureros que acaben con solo una de los miembros de un aquelarre podrían producirle daño a este solo a corto plazo, pero más tarde la región podría verse sacudida por plagas, maldiciones y otros desastres mientras las aspirantes intentan superarse las unas a las otras.

Un hechicero, burjo aracano ma mago mortal inusualmente dotado y con una naturaleza profundamente malvada podría ser invitado a unirse a un aquelarre o permitírsele el competir por una vacante. Este acuerdo es potencialmente peligroso para el mortal, pero un par de sagas podrían llegar a aceptarlo su esto satisfaciera sus necesidades. Por ejemplo, un miembro humano de un aquelarre sería un espía e infiltrador ideal alrededor de un asentamiento humanoide.

Bienvenida a la Familia

Las agas crean más sagas secuestrando y devorando niños humanos, dando a luz a hijas que se convierten en sagas al cumplir los trece años. Afortunadamente para la humanidad y para el mundo, estos sucesos son ratos.

Más raro aún, pero no algo inaudito, es que una saga repita este proceso en rápida sucesión, dando a luz a una variada porgenie de una edad aprecida. Podría hacer esto para formar un aquelarre con dos de sus hijas, o crear un aquelarre compuesto completamente por su descendencia.

Algunas sagas citan antiguos saberes que sugieren que si una saga consume gemelos o meliizos, su descendencia podría tener inusuales habilidades adicionales, de igual forma, devorar al séptimo hijo de un séptimo hijo es una forma de pasar extrañas magia a la hija de una saga.

Conjuros Alternativos de un Aquelarre

Algunos aquelarres se reúnen para un propósito específico, como derrotar a un campeón del bien, servir como oráculos para la entrega de terroríficas profecías, o para corromper unas tierras salvajes vírgenes. En un caso así, dado que el aquelarre lucha por alterar su magia en pos de un propósito más directo, los miembros tiene diferents conjuros disponibles para usar con su rasgo de Lanzamiento de Conjuros Compartido, centrándose normalmente en un tema relacionado con ese propósito. Tres ejemplos de listas de conjuros temáticas para aquelarres de sagas aparecen descritos a continuación.

Muerte. Para un aquelarre cuyas miembros estén obsesionadas con la muerte y la capacidad de manipularla, una lista de conjuros apropiada sería:

1º nivel (4 *espacios): falsa vida, inflgir heridas*
2º nivel (3 espacios): *descanso tranquilo, rayo de debilidad*
3º nivel (3 espacios): *animar a los muertos, reviver, hablar con los muertos*
4º nivel (3 espacios): *marchitar, custodia contra la muerte*
5º nivel (2 espacios): *contagio, levanter a los muertos*
6º nivel (l espacio): *círculo de muerte*

Naturaleza. Las sagas podrían buscar ejercer control sobre su medio ambiente y las criaturas en él dominando el siguiente conjunto de conjuros:

1º nivel (4 espacios): *enredar, hablar con los animales*
2º nivel (3 espacios): *Esfera llameante, rayo de luna, crecimiento de espinas*
3º nivel (3 espacios): *llamar al relámpago, crecimiento vegetal*
4º nivel (3 espacios): *dominar bestia, hiedras atrapadoras*
5º nivel (2 espacios): *plaga de insectos, zancada arbórea*
6º nivel (1 espacio): *muro de espinas*

Las sagas odian estar en deudad con alguien que les haya hecho un favor de forma espontanea, sin mediar de por medio un trato, y a veces devolverán de forma inesperada favores a esas personas.

Elminster



Profecía. El poder para afectar el futuro o percibir cosas fuera de la norma podría hacr atractivos estos conjuros para un aquelarre:

1º nivel (4 espacios): *bendecer, perdición*
2º nivel (3 espacios): *augurio, detector pensamientos*
3º nivel (3 espacios): *clarividencia, disipar magia, indetectabilidad*
4º nivel (3 espacios): *ojo arcano, localizar criatura*
5º nivel (2 espacios): *geas, erudición en leyendas*
6º nivel (1 espacio): *visión verdadera*

Guaridas de las Sagas

Sin importer la forma que tome, el hogar de una saga es una manifestación de su naturaleza básica. Es feo, horripilante intranquilizador en alguna forma, con frecuencia incorporando alguna aspecto de deterioro, como un árbol muerto, una torre en reuinas o una amenazadora entrada de cueva que recuerda en aspecto a una calavera.

Ya sea de origen natural o haya sido construido, la guarida estará bien defendida de los intrusos. Podría ser alcanzable solo a través de un estrecho camino de montaña o estar rodeada por una cerca construida con postes rematados con cráneos mágicamente protegidos. Con frecuencia, la guarida refleja el aspecto de su habitante principal; el hogar de una saga asesina podría parecer un ataúd o0 un mausoleo, y el de una glotan podría parecer una taberna o una casa de pan de jengibre. Debido a que esos lugares les son apropiados, las sagas marinas con frecuencia establecen sus guaridas en los cascos de barcos hundidos o abandonados.

Lo Mejor de Dos Mundos

Muchas sagas se aseintan en lugares donde las barreras entre el mundo de los mortals y las Tierras Salvajes de ls Hadas son débiles, haciendo para ellas fácil el interactuar y hacer tratos con criaturas de ambos reinos. Otras elecciones populares de lugar son donde las energías ambientas aumentan ciertos tipos de magia, un lugar relacionado con la muerte como un camposanto, y dentro de un crómlech cuyos monolitos se han cañido pero que todavía resuenan con poderes antiguos. Con el objeto de facilitar los tratos con los mortales, el hogar debe estar lo suficientemente cerca de un área poblada de tal forma que ocasionalmente atraiga visitantes, pero no tan cerca que la comunidad vea la presencia de la saga como una amenza e intente derrotarla o ahuyentarla.

Tesoro, Tesoro por Doquier

El hogar de una saga está atestado con objetos normales, criaturas enjauladas, cosas extrañas, objetos que sugieren utilidad mágica, especímenes preservados, retazos de saber yu curiosidades que tienen un origen sobrenatural pero que no son inherentemente mágicas. Para una selección de extraños tesoros de saga, revisa la sección "Objetos únicos" más adelante en este capítulo.

Estratgegia de Huída

Una saga siempre tiene un plan de escape, en el caso de que unos ambiciosos luchadores del bien intenten convertir su hogar en su último lugar de descanso. Si se ve avasallada, usará una combinación de sus conjuros innatos, magia extrala astucia y la ayuda de sus esbirros para escapar. La mayor parte de las sagas tiene tres planes preparados: uno para amenazas generales y otros dos para escenarios probables, como "han incendiado la casa" o "un nigromante con no muertos está atacando".

Si una saga se ve forzada a recurrir a esas medidas, comenzará inmediatamente a planear su venganza contra aquellos que hicieron que tuviera que huir. Al igual que un vampiro o un demonio, una saga tiene una larga vida durante la cual cumplir su venganza y ningún planto de venganza es más dulce que uno que se sirve frio, y durante las siguientes tres generaciones de la familia del enemigo.

Acciones de Guaridas de las Sagas

Si una saga es una abuela, gana un conjunto de acciones de guarida de acuerdo con su naturaleza, conocimiento e historia. Un aquelarre que incluya a una abuela puede usar también sus acciones de guarida, pero la voluntad de la abuela prevalecerá, si una de las otras miembros del aquelarre intenta este tipo de acción y la abuela lo desaprueba, no ocurrirá nada. Una tia poderosa (o su aquelarre) también podría tener acceso a acciones de guarida como estas, pero solo en ciertos momentos del año o cuando la influencia de las Tierras Salvajes de las Hadas es fuerte.

Las siguientes opciones de acciones de Guarida son opcionales para sagas abuelas y tías poderosas.

Las abuelas suelen tener de 3 a cinco acciones de guarida, las tías solo una (si es que tienen). A no ser que se señale lo contrario, cualquier acción de guarida que requiere que una criatura realice un tirada de salvación usará la CD base de la habilidad más poderosa de la saga.

Acciones de Guarida

En la cuenta de iniciativa 20 8perdiendo empates de iniciativa), la saga puede realizar una acción de guarida para crear uno de los siguientes efectos, pero no puede usar el mismo efecto en dos asaltos consecutivos:

- Hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente as alto, la saga puede pasar a traves de muros sólidos, puertas, techois y suelos como si estos no estuvieran allí.
- La saga puede apuntar a cualquier número de puertas y ventanas que pueda ver, hacienda que cualquiera de ellas o todas se abra o se cierra según desee. Las puertas y ventanas cerradas pueden serlo de forma mágica (lo que requiere de un control de Fuerza CD 20 para abrirlas forzándolas) hasta que escoja abrirlas o use esta acción de guarida otra vez para abrirlas.

Una **saga annis** poderosa podría tener la siguiente acción de guarida adicional:

- La saga crea una espesa nube de negro humo caustic que llena una esfera de 20 pies de radio centrada en un punto que pueda ver a menos de 120 pies de su posición. La nube dura hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente asalto. Las criaturas u objetos dentro o detrás del humo quedan pesadamente obscurecidos. Una criatura que entre en la nube por primera vez o que comience su asalto dentro de ella sufre 10 (3d6) puntos de dali de ácido.

Una **saga bheur** poderosa podría tener la siguiente acción de guarida adicional:

- La saga crea una ventisca en un cilindro de 40 pies de altura y 20 pies de radio centrado en un punto que pueda ver a menos de 120 pies de su posición. La ventisca dura hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente asalto. La ventisca obscurece pesadamente a todas las criaturas u objetos dentro de ella. Una criatura que entre en la nube por primera vez o que comience su asalto dentro de ella queda cegada hasta la cuenta de iniciativa 20 del siguiente asalto.



Una **saga marina** poderosa podría tener las siguientes acciones de guarida adicionales:

- La saga llena hasta cuatro cubos de 10 pies de agua con tinta. Las áreas tintadas quedan pesadamente obscurecidas durante 1 minuto, aunque una fuerte y duradera corriente submarina dispersa la tinte en la siguiente cuenta de iniciativa 10. La saga ignora el efecto obscurecedor de la tinta.
- La saga escoge a un humanoid dentro de la guarida y crea instantáneamente un *simulacro* de esa criatura (como si se ubiera creado con el conjuro *simulacro*). Este horrible *simulacro* estña formado con algas, fanfo, peces medio devorados y otros desperdicios, pero sigue pareciéndose a la criatura a la que imita. Este simulacro obedece las órdenes de la saga y es destruido en la cuenta de inciativa 20 en el siguiente asalto.

Una **saga nocturna** poderosa podría tener las siguientes acciones de guarida adicionales:

- Una criatura que l saga pueda ver a menos de 120 pies de su posición debe supercar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o ser enviada a un semiplano prisión. Para escapar, la criatura debe usar su acción para realizar un control de Carisma en oposición al de la saga. Si la criatura tiene éxito, escapa del semiplano. En caso contrario, el efecto termina en la cuenta de iniciativa 20 del siguiente as alto. Cuando el efecto termina, la criatura reaparece en el espacio que abandonó o en el espacio sin ocupar más cercano si ese está ocupado.
- La saga apunta hasta a 3 criaturas que pueda ver a menos de 60 pies de su posición. Cada blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 15 o ser lanzada hasta 30 pies por el aire. Una criatura que choque contra un objeto sóldio o que sea liberada en el aire sufre ld6 puntos de daño contundente por cada 10 pies que haya sido movida o que caiga.

Una **saga verde** poderosa podría tener la siguiente acción de guarida adicional:

- La saga crea un duplicado ilusorio de si misma el cual aparece en su propio espacio. Mientras pueda ver al duplicado, la saga puede hacer que este se mueva una distancia igual a su velocidad andando así como hacer que la ilusión hable (no se requiere de ninguna acción). La ilusión tiene las mismas estadísticas que la saga pero no puede tomar acciones o reacciones. Puede interactuar con su ambiente e incluso coger y sostener objetos reales. La ilusión parece real en todos los sentidos pero desaparece si sufre cualquier cantidad de daño. En cualquier otro caso, dura hasta que la saga la disipa (no se requiere de ninguna acción). Si la saga usa esta acción de guarida para crear un nuevo duplicado, el anterior se desvanece, dejando caer cualquier objeto real en sus manos.

Efectos Regionales

La profana naturaleza de una saga lentamente infunde el ambiente alrededor de su guarida, retorcíendolo hacia el mal.

La guarida de cada saga es la fuente de entre tres a cinco efectos regionales; el hogar de una abuela, una tía o un aquelarre tiene más efectos que la guarida de una ñunica saga, incluyendo aquellos que directamente pueden dañar a los intrusos. Cualquier efecto regional que requiera que una criatura realice una tirada de salvación usa la CD base de la habilidad más poderosa de la Saga.

Estos efectos o bien terminan inmediatamente si la saga muere o abandona la guarida, o bien toma 2d10 días para que desaparezcan.

Efectos Regionales

La region a menos de 1 milla de la guarida de una abuela está deformada por la oscura magia de la criatura, la cual crea uno o más de los siguientes efectos:

- Pájaros, roedores, serpientes, arañas y otras criaturas apropiadas para la saga) son encontrados en gran número.

- Las bestias que tienen una inteligencia de 2 o menos son encantadas pora la saga y dirigidas para que sean agresivas contra los intrusos en la zona.
- Unas extrañas figuritas talladas, fetiches de ramas o muñecas de trapo aparecen entre los árboles.

Una **saga annis** poderosa crea uno o más de los siguientes efectos regionals a menos de 1 milla de su guarida:

- Ocasionalmente, las piedras de grava a lo largo de un camino, carretera o sendero de aspect seguro se vuelven afiladasdurante tramos de 100 pies. Caminar sobre estas áreas es cómo caminar sobre abrojos.
- Pequeñas avalancas de rocas caen de forma intermitente, bloqueando caminos o enterrando a intrusos. Una criatura enterrada queda inmovilizada y y tiene que contener el aliento hasta que es desenterrada.
- Unas extrañas risas que suenan como las de niños o como las de la propia saga, a veces interrumpen el silencio.
- Pequeños túmulos aparecen a lo largo de la ruta de los viajeros, conteniendo bien misteriosos huesos o bien nada en absolute. Estos túmulos podrían estar encantados por **esqueletos**, **espectros** o fatas hostiles.

Una **saga bheur p**oderosa crea uno o más de los siguientes efectos regionals a menos de 1 milla de su guarida:

- Pequeñas avalancas de nieve caen de forma intermitente, bloqueando caminos o enterrando a intrusos. Una criatura enterrada queda inmovilizada y y tiene que contener el aliento hasta que es desenterrada.
- Bloques de hielo de tamaño humano aparecen, conteniendo cadavers congelados. Estos cadáveres podrían romper el hielo y atacar como **zombis**, o bien sus espíritus podrían atacar como **espectros**.
- Unas ventisxcas aparecen sin mediar aviso. Una ventisca ocurre cada 2d12 horas y dura ld3 horas. DDurante una des estas tormentas, las criaturas que se mueven por tierra se mueven a la mitad de su velocidad normal, y la visibilidad normal se ve reducida a 20 pies.
- Las carreteras, senderos y caminos se retuercen y vuelven sobre si mismos, hacienda la navegación en el áreas extraordinariamente difícil.

Una **saga marina** ponderosa crea uno o más de los siguientes efectos a menos de 1 milla de su guarida:

- La mayor parte de las superficies están cubiertas por una delgada capa de fango, la cual es resbaladiza y se pega a cualquier cosa que la toca.
- Las corrientes y mareas son excepcionalmente Fuertes y traicioneras. Cualquier control de característica realizado para navegar con seguridad o controlar una embarcación a través de estas aguas sufre desventaja.
- Las orillas están cubiertas de peces muertos y en descomposicón. La saga puede notar cuando uno de estos peces es manipulado y puede hacer que hable con su voz.

Una **saga nocturna** poderosa crea uno o más de los siguientes efectos regionals a menos de 1 milla de su guarida:

- Las sombras parecen innaturalmente largas y a veces se mueven por si mismas como si estuvieran vivas.
- Las criaturas son transportadas a un inofensivo pero horripilante semiplano lleno con formas combrías, cuerpos cerúleos y ruidos de risas estremeceoras. Las criaturas quedan atrapadas allí durante un minuto o dos y luego vuelven al lugar donde se desvanecieron.
- Las criaturas inteligentes ven alucinaciones de amigos muertos, miembros de su familia o incluso ellos mismos cubriendo el suelo del reino de la saga. Cualquier intento de interactuar con una imagen alucinatoria hace que esta desaparezca.

Reconocereis la guarida de Zillie la Raquítica por su forma bajo la luz de la luna: un árbol muerto con ekl tronco doblado, sus grandes raíces alargándose hacia una gran roca como un hombre intentando alcanzar su cabeza cortada.

-Volo

Una **saga verde** poderosa crea uno o más de los siguientes efectos regionales a menos de 1 milla de su guarida:

- Duplicados ilusorios de la saga aparecen en lugares al azar en momentos al azar 8pero nunca más de uno al mismo tiempo en el mismo lugar). Un duplicado ilusiorio no tien sustancia, pero parece, suena y se mueve como la saga. La saga puede notar cuando una o más criaturas se mueven a menos de 60 pies de su duplicado y puede interactuar con ellos como si estuviera presente y de pie en el espacio del duplicado. Si el duplicado ilusorio sufre cualquier daño, desaparece.

- La region toma dos veces el tiempo normal en ser atravesada, ya que las plantas crecen espesas y retorcidas, y los pantanos están llenos de fango apestoso.
- Los árboles se transforman en árboles dotados de conciencia y atacan a los intrusos hostiles cuando estos están cerca

Esbirros y Mascotas

Aunque son solitarias por naturaleza, las sagas a veces siente la necesidad de tener compañía. Normalmente una alivia esta sensaci´´on adquiriendo sirvientes a los que puede insultar y maltratar como desee. Una criatura así puee ser hechizada para obedecer, o estar demasiado asustado de sufrir un cargo no mágico si falla en cumplir lo que la saga ordena. La mayor parte de las sagas tienen algún tipo de esclavo o criatura subordinada viviendo con ella o en las cercanías para que la defienda contra atacantes, incluso un animal normal.

Las sagas disfrutan en particular usando mortals vinculados a su servicio como esbirros. Un paladín podría no tener reparos en pasar por la espada a un aquelarre de sagas, pero su convicción podría flaquear si primero tuviera que luchar a través de un grupo de inocentes campesinos a los que la saga ha empujado para que la defiendan. La gente ordinaria es también util como esbirros, porque pueden server como ojos y oídos en los asentamientos cercanos, ya sea operando en secreto o intentando persuadir de forma activa a otros aldeanos para que le hagan una visita a la saga.

La magia extraña a disposición de una saga significa que esta podría tener casi cualquier tipo de criatura ayuudándola o sirviéndola, fatas, gigantes, no muertos… Incluso una criatura mucho mas poderosa que ella podría estar bajo su control, cumpliendo una deuda a cambio de un trato realizado con ella o con otro. Los favores pagan favores, y bajo dificultados, una saga podría pronunciar una palabra mágica para pgar una deuda de sangre con un dragón, un noble u otra saga, lo que le haría capaz de manejar poder mágico, político o físico ue por si sola jamás podría.

Al igual que la tierra cerca de la guarida de una saga, con el tiempo sus esbirros se ven alterados por su presencia, convirtiendose en retorcidas versions de sus antiguos seres (de una oscura forma feerica), pero todavía siendo reconocibles como lo que una vez fueron. Podría alterarlos con magia, haciéndolos incansables, resitentes al fuego, capaces de transformarse en una bandada de cuervos o capaces de teletransportarse entre las sombras, lo que la saga crea que puede ayudarles mejor a que la defiendan o la sirvan.

Esbirros Aleatorios de Sagas

Para determiner los esbirros y ayudantes en el séquito de una saga, tira una vez en las siguientes tablas o escoge entre las posibilidades..

La table de sirvientes incluye fueles ayudantes dignos de confianza que una saga usa para protegerse a si misma y a su hogar. Estas criaturas son o bien crueles por naturaleza o han sido corrompidas por la saga para que la puedan servir mejor. En cualquier caso, una saga está segura de que sus sirvientes obedecerán sus ordenes sin duda alguna.

La table de brutos da ejemplos del músculo que una saga podría emplear, mercenarios que sirven a la saga solo porque esto les beneficia. Estas criaturas cumplen encargos y se ocupan de encargarse de los enemigos o de patrullar áreas de que la sagfa considra que no merecen su atención personal.

Las sagas prefieren usar criaturas inteligentes y crueles que criaturas simples y estúpidas.

Sirvientes

d8	Sirvientes
1	1d4 **cráneos ardientes**
2	ld2 **gólems de carne**
3	1d2 **horrores acorazados**
4	1 **alfombra de asfixiar**
5	ld6 **espantapájaros**
6	2d4 **mastines sombríos ***
7	2d4 **enjambres de insectos o enjambres de ratas**
8	1d6 **sabuesos yezh***

* Ver el Capítulo 3 de este libro para las estadísticas

Brutos

d8	Sirvientes
1	2d6 + 2 **osgos**
2	1d 6 + 2 **doppelgangers**
3	ld6+ 2 **ettercaps**
4	2d6 + 2 **gárgolas**
5	2d4 + 2 **hombres chacal**
6	2d6 + 4 **kenku**
7	2d6 + 2 **meenlocks***
8	1d4 **oni**
9	2d6 + 2 **rapidazos***
10	2d4 + 2 **gorros rojos***
11	1d6 + 4 **hombres rata**
12	ld4 + 2 **hombres lobo**

* Ver el Capítulo 3 de este libro para las estadísticas

Tesoro

La mayor parte del Tesoro de una saga está entremezclado con toda la quincalla que ha esparcida por su guarida, lo que hace difícil para los intrusos el identificar rápidamente todos los objetos que podrían tener algún valor. Pero las sagas sabe donde está cada cosa.

Cada saga es infalibre a la hora de controlar sus tesoros y otras posesiones. Su organización y etiquetado, si es que dispone de algún sistema, está diseñada para engañar a los intrusos y como puzzle final y desorientado para cualquiera que intente usar uno de sus objetos sin su consentimiento.

El Tesoro de una saga, al igual que un regalo de un ser feérico, debe ser tomado con dudas y temido en vez de ser directamente empaquetado y llevado lejos. Es probable que los buscadores de tesoros tengan un destino más halagüeño si consideran que el botín que han obtenido de una saga está lleno de trampas, ejercitando la precaución en lugar de ceder a la avaricia o la curiosidad.

Manipular un contenedor yu otro objeto sin saber qué es lo que hay dentro o qué es lo que hace (o sin saber la palabra de mando o técnica correctas) es probable que sea una experiencia peligrosa. En el mejor de los casos, lo que haya dentro de un contenedor meramente se escapará o se disipará. En el peor de los casos, podría ocurrir cualquier cosa, ninguna de ellas buena.

Objetos Únicos

Por encima y además de los objetos de bovio valor que una saga hya acumulado, también tendrá algunos extraños objetos únicos en su colección. La tabla de Objetos de Sagas proporciona una forma rápida de añadir algunos de esos objetos al hogar de una saga.

Objetos de Sagas

d10	Objeto
1	El ojo de un clérigo, preservado en una jarra con un líquido claro. Cuando una criatura no muerta se encuentra a menos de 100 pies de la jarra, el ojo se mueve como si estuviera llena de pánico. En caso contrario, el ojo permanece inmóvil
2	La coriacea cabeza preservada de un enano. Cualquiera que estire de su barba de 5 pies de largo puede ver a través de sus ojos.
3	Una piedra plana y perfectamente redonda del tamaño de un puño humano. Si es colocada en el suelo, rodará 20 pies por as alto hasta la fuente de agua fresca más cercana.
4	Un cuervo enfermo con las alas cortas. El único sonido que puede hacer es rugir como un león.
5	Una jarra sellada, aparentemente vacía. Si es abierta, la persona que es´te más cerca de la jaula recordará 1d6 recuerdos felices de un Lord elfo muerot hace mucho tiempo.
6	Una pieza de oro aparentemente norma. Cualquier que la toque ganará la indudable sensación de que esta fue la primra pieza de oro acuñada por la humanidad.
7	Una caja negra cuadrada, de 3 pies de lado. Cualquiera que la abra encontrará un juego de tres figura de madera articuladas, modelada en base al aspecto de tres miembros del grupo de aventureros. Si son colocadas en el suelo, comenzarán a interpretar insultantes parodias de las recientes acciones de sus duplicados
8	Un disco ovalado fabricado con un extraño metal. Si es lanzado al aire, volará en círculos alrededor del que lo ha lanzado durante 1 minuti, unas pequeñas luces brillando en su superficie, antes de posarse en el suelo
9	Un grueso y polvoriento tomo, cada página llena con una diminuta escritura casi illegible. Un cuidadoso studio del libro revelarña que contien una transcripción de una conversación que tuvo lugar, a lo largo de un año, hace tres años, en una aldea cercana.
10	Una pequeña pintura que muestra um tranquilo prado. Justo después de cada medianoche, la pintura cambia para reflejar el estado del tiempo del día siguiente.

Una saga siempre tendrá poçiones o amuletos que inclinen la balanza a su favor, Si teneis suerte, solo querrá hacer vuestra vida miserable en vez de mataros.

-Volo

NO SE PUEDE LLEVAR A UNO DE LA GENTE SERPIENTE HACIA EL ODIO O EL MIEDO O EVOCAR EN ÉL AMOR O AMISTAD. PODRÍAN FINGIR ESAS COSAS PARA ENGAÑAROS, PERO EN SU INTERIOR SON SIEMPRE FRIOS Y CALCULADORES.

- ELMINSTER



Yuan-ti: La Gente Serpiente

Las criaturas serpentina conocidas como yuan-ti son todo lo que queda de un antiguo y decadente imperio humano. Hace eras sus oscuros dioses les enseñaron profanos y canibalísticos rituales para mezclar su sangre con la de serpientes, produciendo una sociedad de híbridos basada en castas en la que aquellos más parecidos a serpientes son los líderes y los más parecidos a los humanos son espías y agentes en tierras extranjeras.

Humanos Transformados

Las gentes que luego se convirtieron en yuan-ti fueron unas de las civilizaciones originales de los humanos. Su sociedad construyó grandes templos de piedra y forjó metal para hacer armaduras, herramientas y armas. En sus ceremonias honraban a la serpiente como èrsonificación de las cualidades que más apreciaban Desarrollaron una filosofía de separar las emociones de las actividades intelectuales, lo que les permitía centrar sus energías en el avance personal y en expandir sus territorios. Se creían que eran los mortales más iluminados en el mundo, y en su desmedido orgullo, buscaron convertir en algo mayor incluso.

Los dioses serpentinos del mundo primordial escucharon las plegarias de estas gentes y sisearon oscuras demandas en sus oídos. Estas gentes corrompieron sus almas realizando sacrificios humanos en el nombre de los dioses, profanaron su carne canibalizando a sus víctimas, y luego llevaron a cabo un ritual hechiceresco mientras se retorcían en pozas llenas de serpientes vivas que les permitió mezclar su carne con la de las serpientes, convirtiéndose en algo más parecido a sus dioses tanto en cuerpo, como mente y emociones. Libres de las limitaciones de sus curpos humanos, los yuan-ti usaron sus nuevas capacidades para conquistar nuevas tierras y expandir sus fronteras.

Una Raza, Muchas Formas

Los cuerpos de los yuan.ti tienen una mezcla de partes humanas y serpentinas, pero las proporciones varían de individuo a indivudio. Tras la metamorfosis inicial desde humanos, su sociedad rápidamente se comentó en un sistema de castas de acuerdo a lo completa que había sido la transformación de una persona. La vasta mayoría de los yuan-ti caen dentro de tres categorías, abominaciones, aberraciones y puracastas, mientras que los mutados guardias de la progenie y los extraordinariamente raros anatemas tienen también su lugar en la jerarquía.

Todos los yaun-ti pueden reproducirse entre si. Las hembras normalmente ponen huevos, los cuales son almacenados en un nido común, aunque los nacimientos de crías vivas no es algo inaidito. Un cruce entre yuan-ti de tipos diferentes casi siempre produce huevos que general yuan-ti del tipo del padre más débil, por lo que la mayoría escogen parejas del mismo tipo con objeto de mantener la fuerza de su linaje.

Los yuan-ti han abandonado su humanidad y consideran a los humanoid no serpentinos como criaturas inferiors, poco mejores que simios normales. Aunque algunos puracastas son capaces de reproducirse con humanos, la mayor parte de ellos se repugnan con la idea y solo lo haráin si es necesaria una seducción para que un puracasta preserve un papel como consultor o consejero en una sociedad humana. La escasa descendencia de una union así es casi siempre un puracasta, aunque pueden parecer completamente humanos al nacer y durante unos cuantos años tras el nacimiento.

Los yuan-ti conocen rituals que pueden transformar a un individuo en otro yuanti de un tipo más poderoso. El coste y tiempo para realizar uno de estos rituales es prohibitivo, y como resultado, la mayor parte de los yuan-ti no disponen nunca de la oportunidad de pasar por esa transformación. Cada uso del ritual debe ser modificador para adecuarse a la transformación en particular de ese individuo y requiere de extrañas hierbas, exóticas sustancias mágicas y serpientes y que uno o más humanos sean sacrificados y devorados como parte del proceso.

Imperio Oculto

La civilización humana que dio auge a los yuan-ti se hallaba entre las mñás ricas del mundo mortal. Rapidamente progresó en el trabajo del meta, usando su agudo intelecto y magia para descubrir los secretos para forjar el acero. Sus fuerzas militares hicieron pedazos a las tribus rivales y desarrollaron tácticas avanzadas para luchas dentro de los bosques y en llanuras abiertas.

La civilización creció hasta convertirse en un puñado de ciudades estado. A los vecinos conquistados se les permitía conserver a sus líderes y cultura siempre que pagaran tributos, juraran pleitesía a los victoriosos y incorporaran a sus dioses serpientes a sus religiones. Estas victorias enviaron un constante influjo de comida, mineral y esclavos de vuelta a las ciudades estado.

La riqueza del imperio permitió a la élite gobernante mucho tiempo para centrarse en objetivos intelectuales. Estos nobles se volvieron hacia la filosofía y las plegrias, ofreciendo dones de magia y sacrificios animals a sus dioses serpientes, honrando la perfección de la forma ofidia. Los dioses serpientes enseñaron a los humanos como sumir aspectos de la serpiente, pero el coste del cambio era grande, lo que requería de multitud de sacrificios por cada perona que era transformada.

Cientos de esclavos en una ciudad estado fueron dados muerte y devorados para crear a los primeros yuan-ti y una vez las noticias de como se realizaban estos rituals se extendieron a otros líderes, la búsqueda de esclavos para dar poder al proceso se incrementó. Seguú los dioses serpiente comenzaron a demander más y más sacrificos, los yaun-ti incrementaron sus incursions sobre asentamientos cercanos para cumplir esta necesidad.

La fuerza mágica y fiscia del imperio yuanti le permitio a los anteriormente humanos el retener sus posesiones durante varios cientos de años, hasta que una combinación de sequías, ataques por parte de enemigos (inclouyendo dragones y naga), guerras civiles, torpor entre los dioses serpiente y el desarrollo de armas de hierro por parte de algunos de sus vecinos conquistados aflojaron el dominio de los yuant sobre las tierras cercanas. La gente serpiente se retiró a sus ciudades fortificadas y templos subterráneos cediendo el resto de sus territories a sus antiguos vasallos. Los yuan-ti huyeron y se escondieron en cuestión de semanas, casi desaparecidos del mundo. Las estructuras de los yuanñti fueron hechas pedazos para

celebrar la liberación de los opresores con cuerpo de serpiente, y pasadas unas cauantas generaciones, los yuan-ti fueron olvidados casi completamente por las nuevas civilizaciones humanoides.

Durante más de mil años después de que su imperio cayera, los yuan-ti permanecieron recluidos en sus fortalezas ocultas, esperando el momento hasta que estuvieran listos para golpear. En la actualidad, con sus números grandemente reducidos, y sus enemigos muchos más poderosos que en épocas pasadas, los yuan-ti saben que no pueden recurrir a ataques directos con el objeto de reclamar el lugar que po derecho les corresponde en el mundo. Operando desde ruinas subterráneas de sus edificios en tierras extranjeras, los agentes yuan-ti se infiltran en gobiernos enemigos para descubrir debilidades que sus líderes puedan explotar. Los yuan-ti esperan con ansia el día en el que su imperio se alce de nuevo y se extienda por el mundo como el veneno se extiende por la sangre, como lo hizo una vez en el pasado.

Dado que su población es tan pequeña, los yuan-ti saben que son vulnerables ante una guerra abierta. Por el contrario, sus planes actuales asumen que nunca gobernarán de forma abierta en las sociedades humanas, por lo que ganan influencia controlando a gobernantes enemigos, y a aquellos cercanos a ellos, a través de extorsión, drogas, magia y los subterfigios de los purasangres disfrazados.

Dioses de los Yuan-ti

La naturaleza distante e intelectual de los yuan-ti no se presta a una adoración devota o ferviente a la manera que otros reverencian a sus deidades. Sin eimbargo, reconocer a una amplia variedad de entidades sobrenaturales y divinas. Algunas de estas son verdaderas deidades, otros son espíritus primordiales tan poderosos como dioses, y algunas son criaturas de origen cuestionable.

Además de las tres orincipales deidades discutidas más abajo, los yuan-ti adoran a más de una docena de otros “dioses serpiente”, seres menores como espíritus animales, héroes ascendidos, sirvientes de dioses más poderosos y señores demoníacos. Muchos de los cultos dedicados a estos dioses menores existen únicamente en ciudades determinadas, y los seguidores de las tres deidades principales de los yuan-ti consideran estas prácticas religiosas como algo pintorescto en vez de amenazador.

Dendar

La Serpiente Nocturna llegó a la existencia antes de se empezara a transcribir la historia, engendrada a partir de los sueños febriles de las primeras criaturas inteligentes. Subsiste y se hace más fuerte alimentándose de los miedos que plagan a la gente del mundo. Sus seguidores creen que Dendar es un heraldo del fin de todas las cosas, el cual vendrá cuando amase suficiente poder como para consumir el mundo. Otra leyenda concerniente a ella habla de una puerta de hierro que conduce al inframundo detrás de la cual es donde ella habita; cuando el momendo será propicio, la derribará, luego devorará el sol, sumiendo al mundo en la oscuridad para, al final, devorarlo. Los adoradores yuan-ti de Dendar son liderados por los portavoces de la pesadilla, brujos arcanos mestizos que honran a su deidad mediante actos de terror y que reciben a cambios poderes mágicos. En lugar de matar a sus enemigos, estos seguidores de la Serpiente Nocturna prefieren amenazarlos y torturarlos, para



CALMADOS INTRIGANTES, MENTIROSOS INNATOS, E INMUNES A LOS VENENOS. LOS YUAN-TI SON CORTESANOS PERFECTOS. Y LO QUE ES PEOR PARA EL RESTO DE NOSOTROS, GOBERNANTES PERFECTOS

-ELMINSTER

alimentar mejor a su diosa. Revisa el capítulo 3 de este libro para más información acerca de los yuan-ti mestizos portavoces de la pesadilla.

Merrshaulk

Aunque el Amo del Pozo no está consciente tampoco está completamente dormido. Reflejando el destino de los Yuanti en el mundo, Merrshaulk entro en un suelor profundo cuando la gente serpiente abandonó la superficie y se refugió en eras pasadas. No está claro si la reducción en su adoración hizo que cayera dormido o su su prolongado torpor fue lo que hizo que sus seguidores o abandonara. Incluso en este estado perjudicado, Merrshaulk otorga conjuros a su clero en respuesta a sus invocaciones.

Despertarlo para dpedirle consejo o una intervención directa es possible, pero esto requiede de muchos sacrificios rituales que sean realizados en su nombre, y su vuelta a la conciencia dura solo un corto espacio de tiempo.

Los líderes de los adoradodores de Merrshaulk, llamados Amos de la Poza, son mestizos brujos arcanos que hacen cumplir y mantienen las tradiciones yuan-ti de eras pasadas. Sientes que durante las últimas décadas se ha hecho más fácil el despertarle y creen que esto son signos de que pronto despertará completamente, mudará su piel y, renovado por esta transformación, restuarará a los yuanti a su legítimo lugar como amos del mundo mortal. Revisa el capítulo 3 de este libro para más información acerca de los yuan-ti mestizos amos de la poza.

Ssezh

En los últimos años antes de que el imperio yuan-ti se colapsara, Sseth se apareció ante la gente serpiente en forma de un yuan-ti alado. Prometió liderar a los yuan-ti y sacarlos de la derrota y devolverlos al pináculo de la dominación del mundo a cambio de su veneración. Muchos de los devotos de Merrshaulk se volvieron a la adoración de la Muerte sibilante, creyendo que era un avatar de su deidad. Le otorgaron suficiente poder para poder lograr una breve recuperación, pero esas acciones fueron demasiado escasas y tardías como para impedir el colapso del impero. Ssezh escogió descansar y recuperar fuerzas durante los años de declive mientras más y más de los yuan-ti adoptaban su adoración.

Dioses de Otros Mundos

En otros mundos aparte de los Reinos Olvidados, los yuan-ti realizan pactos con deidades de los panteons presentados en el Apéndice B del Manual del Jugador. Las siguientes son deidades de cada panteón sugeridas para la adoración por parte de los yuan-ti.

Falcongris. Erythnul, luz, Tharizdun, Vecna.

Dragonlance. Chemosh, Sargonnas.

Eberron. La Furia, ElGuardián, la Burla, La Sombra, el Viajero.

Celta. Math Mathonwy, Morrigan.

Griego. Ares, Hecate.

Egipcio. Apep, Set.

Nórdico. Hel, Loki.

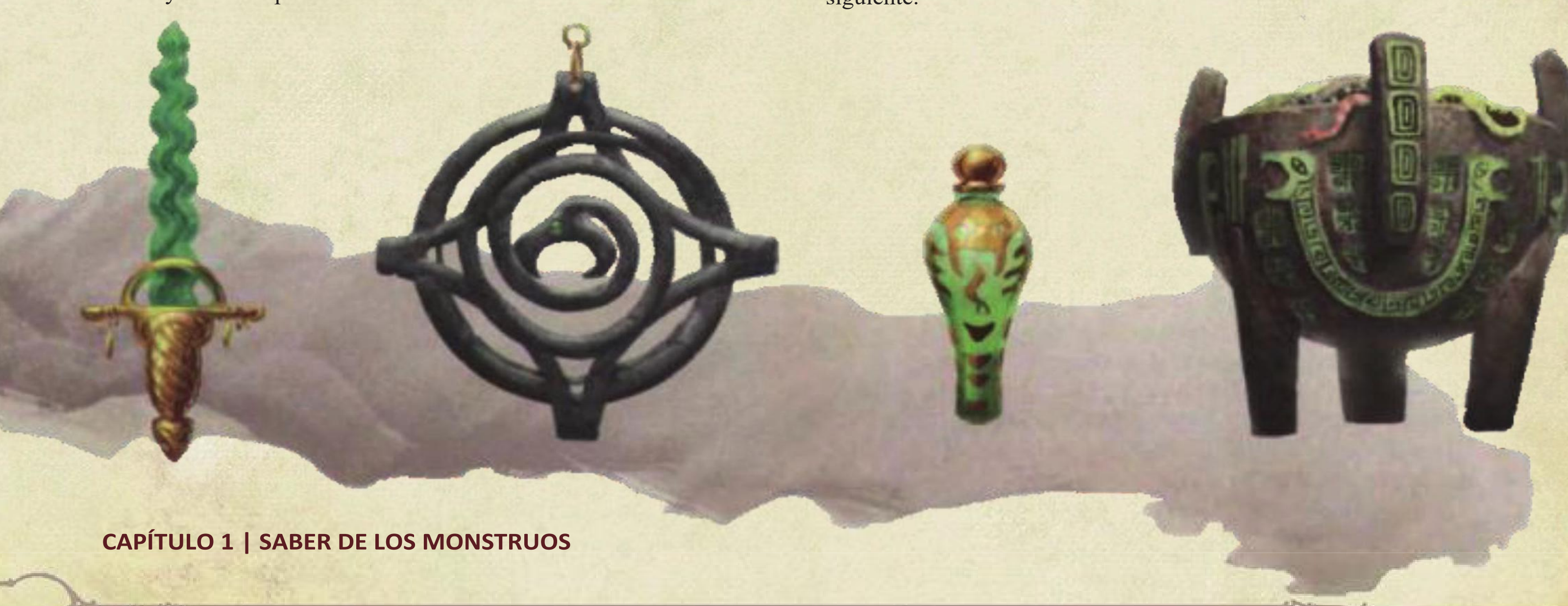
Sus más devotos serguidores, conocidos como susurramentes, usan la magia otorgada por su dios para emular las t´cticas y principios de Ssezh. Luchan por tener éxito ofreciendo una elección alternative puntos de vista o planes diferentes, y al hacerlo exudan un aire de autosuficiencia que les da una reputación no muy buena entre los yuan-ti que siguen a otros dioses. . Revisa el capítulo 3 de este libro para más información acerca de los yuan-ti mestizos susurramentes.

Dioses Serpiente

La actitud desapasionada de los yuan-ti hacia la religión es especialmente evidente entre los yuan-ti que toman a uno de los dioses serpiente menores como objeto de adoración. El adorador de un dios serpiente lo honro no por miedo o respecto, sino porque aspira a emular a esa entidado, cortejándola para que revele el secreto para trascender la mortalidad. Entonces, armado con ese conocimiento, el yuan-ti buscará suplantar a esa dedidad y convertirse en un nuevo dios serpiente.

Los dioses serpiente no desean ser depuestos, o ser sangrados de su poder como lo ha sido Meershaulk, por lo que apaciguan a sus adoradores con pronunciamientos que dejan caer pistas acerca de lo que sus suplicantes buscan. La verdad nunca es fácil de desentrañar, pero alguna rara vez un yuanti excepcionalmente inteligente tiene éxito a la hora de obtener una forma divina y destronar a su benefactor.

Esta canibalística presión por parte de los mortals hace que los rangos bajos de los dioses serpientes experimenten un cambio cada siglo o así, aunque con frecuencia son los dioses yuanti más recientemente ascendidos los que caen presas de la ambición del siguiente.



Sociedad Estructurada

El objetivo de cada yuan-ti es el de convertirse en la combinación ideal de serpiente y humanoide. Esta actitud se ve reflejada en la sociedad yuan-ti en forma de un sistema de castas, con el estatus sobre los demás establecido en base a donde una forma en particular de yuan-ti se encudntra a lo largo de la escala de transformación.

La forma básica de sociedad yuan-ti es una pirámida con las abominaciones en la cúspide, los mestizos en el nivel intermedio y los puracastas en la base. Los inclasificables son los anatemas, los más poderosos de todos los yuanñti, y dos castas que yacen bajo todos los yuan-ti: guardianes de la progenie y esclavos.

Las estadísticas para los yuan-ti anatemas, yuan-ti guardianes de la progenie y nuevos tipos de yuanti mestizos aparecen todas en el Capítulo 3. Dos nuevas variantes de mestizos aparecen presentadas en la tabla lateral “Variantes de Mestizos Yuan-ti: Tipos 4 y 5” en este mismo capítulo.

Yuan-ti Anatemas

Los extraordinariamente raros yuan-ti conocidos como anathemas se parecen mucho a los abominaciones, pero más grandes, con manos acabadas en garras y seis cabezas de serpiente surgiendo de donde debería salir la cabeza. Cada anatema es el producto de un ritual único que altera su forma original de abominación, incrementando su tamaño, poder e inteligencia. Otros yuan-ti tratan a los anatemas como semidioses, y estos asumen de forma natural una posición de liderazgo sobre todos los demás yuan-ti en el área.

La agresiva presencia de un anathema tra consigo una transformación en una ciudad yuan-ti, empujándola hacia una postura más belicosa y expansionista. El anatema dirige a los yuan-ti para que libren guerras a pequeña escala sobre humanoids, normalmente a través de intermediarios como cultos y criaturas aliadas, y usa estos conflictos para recoger riquezas y esclavos hara que tenga suficientes recursos como para establecer a los yuan-ti como gobernantes de una región.

Yuan-ti Abominaciones

En su mayor parte ofidios, pero con brazos humanoids que pueden empuñar armas y usar herramientas, los abominaciones se parecen mucho a la forma perfecta que los dioses serpiente imaginaros. En ausencia de un anatema, los yuan-ti abominaciones son los líderes en la mayoría de ciudades yuan-ti.

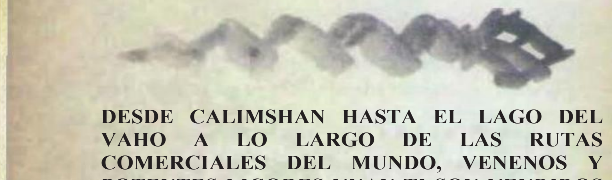
Yuan-ti Mestizos

Los varios tipos de mestizos son imperfectos en comparación con los abominaciones, pero todavía un paso por encima de la humanidad a ojos de los dioses serpientes. Los mestizos suelen ser recpetivos a la religiñon buscando un camino que les lleve a mejorar en la consecución del ideal serpentino, y muchos de ellos se convierten en líderes en la adoración de uno de los dioses serpiente.

Yuan-ti Puracastas

Los más numerosos de los yuan-ti, los puracasta son también los más parecidos a los humanos, exhibiendo solo uno o dos rasgos serpentinos como pupilas verticals o zonas con escamas en la piel.

En las ciudades yuan-ti, los puracasta son tratados bien, pero viven un ambiente donde sus deseos y necesidades se ven eclipsados por los de los mestizos y abominaciones. Dado que los puracasta pueden hacerse pasar fácilmente por humanos, su function más importante es la de ser agentes de los yuan-ti en el mundo exterior. Pueden vivir de incognito entre los humanos como diplomáticos, infiltradores y espías. Dado que llegan a ostentar poder e influencia mientras juegan estos papeles, algunos puracasta se rodéan de lujos bajo sus disfraces humanos y siente resentimiento cuando tiene que volver a casa y volver a vivir otra vez bajo el sistema de castas.



DESDE CALIMSHAN HASTA EL LAGO DEL VAHO A LO LARGO DE LAS RUTAS COMERCIALES DEL MUNDO, VENENOS Y POTENTES LICORES YUAN-TI SON VENDIDOS EN SECRETO. CUIDADO! ALGUNOS DE ESTOS ÚLTIMOS PONEN BAJO CONTROL A AQUELLOS QUE LOS BEBEN, LENTAMENTE Y FORMA SUTIL, DEL ESPÍA SERPIENTE PURACASTA O MESTIZO YUAN-TI CON EL QUE SE ENCUENTREN, SIN HABERSELO BUSCADO.

-ELMINSTER

Yuan-ti Guardianes de la Progenie

Los deformadas criaturas conocidas como guardians de la progenie sob creadas suministrándoles a humanoids un elixir especial, el cual les proporciona una piel escamosa y una compulsion para obedecer órdenes. Dado que sus mentes quedan destrozadas por la transformación, los guardinaes de la progenie son menos útiles que los esclavos para muchas tareas, pero debido a su inquebrantable lealtad son capaces guardianes para las nidadas de los yuan-ti.

Los guardianes de la progenie son técnicamente esclavos, pero debido a su lealtad y al gasto que supone la poción que los cream tienen un estatus ligeramente más alto que el de un esclavo, lo que significa que un puracasta es más probable que le de una orden suicida a un esclavo que a un guardián de la progenie.

Esclavos

Cada asentamiento yuan-ti tiene un cierto número de otras criaturas bajo su control, incluyendo humanoids inteligente, bestias entrenadas o hechizadas e incluso no muertos o esbirros conjurados. Sin importar su naturaleza, todos estos son tratados como esclavos, ninguna criatura que no sea un yuan-ti es adecuada para nada que no sea una labor básica y la obediencia. Los esclavos que fallan a la hora de cumplir las órdenes o que se relajan en sus deberes son desechados o convertidos en guardians de la progenie.

Maldad Carente de Emoción

Durante su ascension hace eras, los yuan-ti se liberaron del yugo de sus emociones humanas,. Ahora ven el mundo desde una perspectiva pragmática y desapasionada. Comprenden los vínculos emocionales de una forma desapegada y puramente intellectual, y reconocen que estos sentimientos en los demás pueden ser explotados mediante los sobornos, favore so amenazas.

Como criaturas carentes de emociones, los yuan-ti exhiben comportamientos y usan tácticas que ejemplifican esa postura vital (o carencia de esta). Ya sea en combate o en la vida diaria, los siguientes principios guían a los yuan-ti en todo lo que hacen.

Las Vidas de Otros Salen Baratas

Los yuan-ti ponen un escaso valor en las vidas humanoids, incluso en las de sus propios esclavos y cultistas. Envenenarías a niños para llevar una amenza contra sus padres o convertirían a uno en un guardián de la progenia con objeto de mostrarle a su familia las consecuencias de resistirse. Podrían frenarse a la hora de provocar los sentimientos de otros si esto pudiera afectar negativamente s los planes de los yuan-ti, pero entienden la psicología humanoide lo suficientemente bien como para saber que casi siempre pueden salirse con la suya manteniendo este desprecio por la vida.

Lo que es más, en el sistema de castas de los yuan-ti, la vida de un yuan-ti de mayor rango vale bastante más que la de uno de menor rango.

De los ciudadanos más débiles se espera que den sus vidas para proteger a sus mejores. Los líderes se apoyan en este celo a la hora de desarrollar sus planes, y aunque no desperdician de forma innecesaria las vidas de puracstas en acciones fútiles, la mayor parte de estrategias incluyen una opciónde retirada en la que grupos de puracastas y esclavos son lanzados contra las fuerzas opositoras con la esperanza de permitirá a los mestizos y abominaciones el tener suficiente tiempo como para escapar.

La Supervivencia es lo Primero

Los yuan-ti es probable que se retiren o huyan de un conflict si no creen que tengan unas probabilidades razonables de tener éxito.

Esta reacción no es por cobardía, sinó por un sentido práctico, los yuan-ñti vlaoran sus propias vidas demasiado como para arriesgarlas cuando las probabilidades no están a su favor. Una corta retirada podrían ser el medio para alcanzar una major posición táctica, encontrar aliados o permitir a los yuan-ti el estudiar a sus oponentes y poner en funcionamiento mejores tácticas.

Yuan-ti Mestizos Tipos 4 y 5

Un mestizo es un yuan-ti que tiene mezcla de rasgos humanos y serpentinos. Tres tipos diferentes de mestizos aparecen descritos en el *Manual de Monstruos*, y otros dos más raros aparecen descritos aquí. Los tipos 4 y 5 son los miembros de menor rango de la casta de los mestizos, y ninguno de estos tipos mes venenoso en su forma yuan-ti.

Para un Mestizo tipo 4 o tipo 5 usa el bloque de estadísticas de Mestizo del *Manual de Monstruos* pero reemplaza el rasgo de Tipo Mestizo y las opciones de acción del monstruo con las siguientes:

Tipo Mestizo: El yuan-ti tiene uno de los siguientes tipos:
Tipo 4: forma humana con una o más colas serpentinas
Tipo 5: forma humana cubierta de escamas

ACCIONES PARA YUAN- TI TIPO 4 Y TIPO 5
Multiataque (Solo forma Yuan-ti). El yuan-ti realiza dos ataques cuerpo a cuerpo o dos ataques a distancia.

Mordisco (Solo Forma de Serpientes). Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 5 (1d4 + 3) daño perforante mas 7 (2d6) puntos de daño de veneno.

Cimitarra (Solo forma Yuan-ti). Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 6 (1d6 + 3) daño cortante.

Arco largo (Solo forma Yuan-ti). Ataque de Arma a Distancia: +4 a impactar, rango 150/600 pies., un blanco. Al mImpactar: 6 (ld8 + 2) puntos de daño perforante.

Cualquier enemigo que persiga a un grupo de yuan-ti que huya podría estar en el lado victorioso de una batalla o estar dirigiéndose a una trampa; si el enemigo ha sido enfrentado con anterioridad, es probable que los yuan-ti hayan preparado una emboscada al final de la persecución.

Capturar, No Matar

El objetivo de los yuan-ti como raza es el que conquistar y esclavizar a otro, no abogan por el tipo de maldad que les lleva a masacrar o erradicar a todos los que se les oponen. De acuerdo con su objetivo de dominación, los yuanñti antes capturarán a oponentes útles que los eliminarán. Usan muchos métodos para capturar a sus enemigos, cómo el veneno, dejar inconsciente a un oponente en lugar de matarlo, lanzar redes, usar magia como conjuros de *sugestión*, o atrapar a un oponente en los anillos de una serpiente gigante.Para forzar su sumisión, los enemigos podrían ser lavados de cerebro, hechizados, torturados o ser transformados en guardianes de la progenie.

Aquellos que prueban ser intratables todavía siguen teniendo sus usos, ya sea como sacrificios para los dioses o como comida.

Dependientes del Engaño

Los yuan-ti no tienen un sentido de honor en el combate. Son sigilosos por naturaleza, y si pueden acercarse en sigilo a sus enemigos, ya sea emboscándolos o matándolos mientras duermen, los yuan-ti lo harán y preferirán estas tácticas a un combate abierto. Dado que las abominaciones y mestizos pueden transformarse en forma de serpiente, pueden mantener su presencia oculta y llegar a lugares donde sus formas normales no podrían entrar.

Su inmunidad al veneno les da a todos los yuan-ñti una ventaja táctica a la hora de tratar con otras criaturas. Un puracasta que sirva como catador de comida para una familia real podría envenenar una comida y declararla "segura" después de haber tomado un mordisco.

Cultos Serpentinos

Algunos humano screen que los yuan-ti no solo son superiors a los humanos y dignos de imitación, sinó que también son los enviados bendecidos de los dioses serpiente. De estas creencias entremezcladas han nacido los cultos serpentinos, grupos de mortals devotos que sirven a los yuanti bien directamente o bien en lugares lejanos. Fanáticos en sus ideales, estos cultistas están dispuestos a morir por los yuanñti y sus dioses, ya sea por el arma de un enemigo o por la punta de una daga sacrificial.

Los yuan-ti usan los cultos devotos a ellos como suministro estable de esbirros voluntaries y adoradores. Muchos yuanñti establecern o fomentan cultos para recoger las hierbas especiales y magia que necesitan para realizar el ritual de evolución a una forma más poderosa. Y al igual que los yuan-ti pueden transformar sus propios cuerpos, tiene un ritual que puede transformar a un humano en un puracasta. A veces usan la promesa de este ritual como cebo para seguidores hambrientos de poder o como recompensa poara sus cultistas más devotos.

En una sociedad civilizada, los cultistas se congracian con la población local, normalmente prometiendo la perfección de la carna (a veces la cura de aflicciones), libertad de las ideas de pecado y culpa , y hedonistas delicias para los que se unen al culto. El líder de un culto es normalmeten aconsejado por un puracasta que transmite órdenes e información entre el culto y una ciudad yuan-ti.

> Hay leyendas de ciertos yuan-ti que se han infiltrado en ciudades humanas y formado mortíferas sociedades secretas que venden drogas y pergaminos de conjuros, chantajean a mercaderes e influencia a reyes. Pero careciendo de cualquier prueba, no puedo ceer tales historias.
>
> -Volo

PUES DEBERÍAS.
-ELMINSTER

Variaciones Físicas

No dos yuan-ti tienen el mismo aspect. Tanto las porciones serpentinas como las humanas de la anatomñia de un yuanñti exhiben una amplia variedad de formas y coloraciones. Dado que la apariencia de un yuanñti es heredada en su mayor paretem en pequeños asentamientos todos los yuan-ti son mas o menos parecidos, mientras que los asentamientos más grandes ven más mezcolanza, lo que produce un abanico más grande de resultados.

Tipo de Cuerpo Serpentino de Yuan-ti

d20	Forma de Cuerpo de Serpiente
1-5	Grueso
6-15	Normal
16-20	Delgado

* Ver el Capítulo 3 de este libro para las estadísticas

Color de Piel Humanoide de Yuan-ti

d20	Color de Piel Humanoide
1-4	Marrón oscuro
5	Verde- Marrón
6-9	Marrón claro
10-15	Marrón medio
16	Marrón pálido
17-18	Rojo-marrón
19-20	Amarillo-marrón

Color de Escamas de Yuan-ti

d100	Color de Escamas	d100	Color de Escamas
01-06	Negro	49-51	Azul y gris
07-12	Negro y marrón	52-54	Azul y Amarillo
13-18	Negro y verde	55-60	Marrón
19-23	Negro y rojo	61-66	Marrón y verde
2'4-26	Negro y blanco	67-73	Verde
27-30	Negro y Amarillo	74-79	Verde y caqui
31-36	Negro, oro y rojo	80-84	Verde y blanci
37-42	Negro, rojo y blanco	91-96	Rojo y caqui
43-45	Azul	97-00	Albino
46-48	Azul y negro		

Esquemas de Escamas de Yuan-ti

d20	Esquemas de Escamas
1-5	Moteado
6-9	Aleatorio
10-11	Reticulado
12-15	Con marchas
16-20	Con rayas

Color de Lengua de Yuan-ti

d6	Color de Lengua
1	Negro
2	Azul
3	Naranja
4	Pálido
5-6	Rojo

Color de Ojos de Yuan-ti

d6	Color de Ojos	d6	Color de Ojos
1	Azul	4	Rojo
2	Marrón	5	Caqui
3	Verde	6	Amarillo

Forma de Cabeza Serpentina de Yuan-ti

d20	Forma de Cabeza Serpentina
1-5	Ancha y redondeada
6-9	Plana
10-11	Con capucha
12-15	Delgada
16-20	Triangular

Mestizo de Tipo 2: Brazos

d10	Mestizo de Tipo 2: Brazo *
1-4	Manojo de pequeñas serpientes
6-9	Una serpiente grande
10	Humanoide escamoso con cabeza de serpiente en lugar de mano

- Tira una vez por cada brazo

Mestizo de Tipo 4: Parte Inferior del Cuerpo

d20	Mestizo de Tipo 4: Parte Inferior del Cuerpo
1-7	Piernas humanas y una gran cola de serpiente
8-10	Piernas humanas y varias colas pequeñas de serpiente
11-16	Piernas humanas escamosas y una gran cola de serpiente
17-20	Piernas humanas escamosas y varias colas pequeñas de serpiente

Características de Puracasta

d20	Mestizo de Tipo 4: Parte Inferior del Cuerpo
1-3	Colmillos
4-5	Lengua bifurcada
6-9	Brazos y manos escamosas
10-11	Rostro escamoso
12-15	Torso escamoso
16-18	Ojos serpentinos
19-20	Tira dos veces, volviendo a tirar resultados de 19-20

Habilidades Inusuales

La variedad entre los yuan-ti no termina con sus características físicas. Algunos de ellos nacen con poderes que son inusuales o incluso únicos entre los suyos. Los yuan-ti de alto rango tienen una o más de las siguientes habiliades, bien reemplazando o bien además de lo que un yuan-ti normal puede hacer.

Rasgos

Puedes personalizar un yuan-ti dándole uno o más de los siguientes rasgos.

Cambiaformas (Solo Puracasta). El yuan-ti puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente venenosa gigante de tamaño Mediano, o en una serpiente constrictor Grande o de vuelva a su propia forma. Sus estadísticas son las mismas en cualquier forma, except por la alteración de tamaño. Cuaquier equipo que esté vistiendo o transportando no se ve transformado. No cambiar de forma si muere.

Mudar la Piel (1/Día). El yuan-ti puede mudra su piel como acción bonificada para liberarse de una presa, grilletes o ataduras. Si el yuan-ti pasa 1 minuto comiñendose su propia muda de piel, recupera puntos de golpe iguales a la mitad de su máximo de puntos de golpe.

Piel de Camaleón. El yuan-ti tiene ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) realizados para esconderse.

Secreción Ácida (Solo Abomination, Anathema, o Mestizo). Como acción bonificada, el yuan-ti puede cubrir su cuerpo con una secreción ácida que dura 1 minuto. Una criatura que toque al yuan-ti, le impacte con un ataque cuerpo a cuerpo estando a menos de 5 pies de él o sea impactado por su ataque de constricción sufre 5 (ldl0) puntos de daño por ácido.

Opciones de Ataque

Las siguientes opciones de ataque están restringidas a ciertos tipos de yuan-ti.

Mordisco (Solo Puracasta). Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alance 5 pies, una criatura. *Al Impactar:* 3 (ld4) daño perforante mas 3 (ld6) daño de veneno. Si el puracasta usa Multiataque, puede realizar dos ataques cuerpo a cuerpo, pero solo puede usar su mordisco una vez.

Polimorfar en Serpiente (Solo Abominación o Mestizo; Recarga 6). El yuan-ti apunta a una criatura que pueda ver a menos de 60 pies de su posiciñon. El blanco debe superar una torada de salvación de Sabiduría o ser transformado en una serpiente venenosa Diminuta, como si hubiera sido afectado por el conjuro polimorfar. La CD de salvación es igual que la del rasgo de Lanzamiento Innato de Conjuros del yuan-ti.

Antipatía a las Serpientes (Solo Abominación oo Mestizo; Recarga 6). El yuan-ti apunta a una criatura que pueda ver a menos de 60 pies de su posiciñon. El blanco debe superar una torada de salvación de Sabiduría o sentir fuertes impulsos para evtar a serpientes y criaturas serpentina (incluyendo yuan-ti) como si estuviera afectado por el efecto de antipatía de un conjuro de Antipatía/simpatía. La CD de salvación es igual que la del rasgo de Lanzamiento Innato de Conjuros del yuan-ti.

Palos a Serpientes (Solo Abominación oo Mestizo; Recarga 6). El yuan-ti transforma un puntón de palos, flechas o trozos de madera de tamaño similar en un enjambre de serpientes venenosas. El enjambre actúa como aliado del yuan-ti y obedece sus órdenss. El enjambre permanence durante 1 minuto, pasado lo cual revierte a los materiales originales.

Interpretando a los Yuan-ti

Los yuan-ti carecen de emociones, y sin embargo, se sienten completamente superiors a los humanoids, de la misma forma que un humano puede sentirse superior a un pollo o a un conejo, de una forma completamente objetiva que no admite ninguna segunda interpretación. Para un yuan-ti solo hay tres tipos de criaturas: amenazas, yuan-ti y carne. TLas amenzas son criaturas ponderosas como demonios, dragones y genios. Los yuan-ti son cualquiera de su misma raza, sin importar la casta, aunque un yuan-ti rival podría ser peligroso, y uno débil o muerto podría ser potencialmente considerado comida, siendo en cualquoier forma uno de la gente verdadera y merecedor d ealgo de respeto. La comida incluye a cualquier criatura que o no sea una amenaza o no sea un yuan-ti, pposiblemente util para algún propósito básico pero no digno de ninguna otra consideración.

La mayor parte de los yuanñti consideran algo degradante el rebajarse a hablar con la comida. Los abominaciones y los mestizos rara vez se comunica con los esclavos except en emergencia (como por ejemplo dando ordenes de combate); en cualquier otro momento, de los esclavos se espera que están constantemente atentos ante las necesidades del amo, se anticipen a ellas y reconozcan los sutiles gestos de manos, cabez ay cola que indican órdenes.

Solo los puracasta, los cuales andan entre los humanos y por tanto tienen que aprenden a hablar con ellos de forma cívica, practican la interacción con las criaturas comida. Gran parte de si entrenamiento consiste en suprimir voluntariamente su aversion a hablar con seres inferiors como si estos fueran sus iguales, o verse sometidos a un gobernante humano como si el puracasta fuera simplemente un consejero. Los espías puracasta sienten un desde distante hacia las criaturas comida, pero pueden imitar un tono agradable y hablarle a esas criaturas con una lengua de plata que oculta sus verdaderas intenciones.

Bajo circunstancias normales, los yuanñti son siempre tranquilamente deferentes ante aquellos de mayor rango. Tienden a ser corteses y formalescon los de menor rango, ya que las diferencias entre ellos no son fuente de enfado o disgusto (emociones que en cualquier caso los yuanñti no siente), solo un hecho del orden natural, y hace mucho tiempo que su cultura se dio cuenta que tratar a las castas inferiores con un cierto grado de respeto distante avanza la causa de la raza en su conjunto.

Rasgos de Personalidad Yuan-ti

d8	Rasgo de Personalidad
1	Veo presagios en cada evento y suceso. Los dioses serpiente continúan aconsejándonos.
2	Tengo altos estándares de comida, bebida y otros placers físicos.
3	Prefiero estar solo que entre otras criaturas, incluyendo los mios
4	A veces me obsesiono con la filosofía.
5	Creo ser superior a otros de mi casta.
6	Me veo dominado por en ansia de viajar y quiero explorer tierras lejos de nuestras ciudades.
7	Estoy interesado en la cultura humana moderna, a pesar de lo primitiva que es.
8	Espero el día en el que otra vez conquoistaremos tierras por la fuerza como hicimos en los viejos tiempos.

Ideales Yuan-ti

d6	Ideal
1	**Avaricia.** Muestro mi riqueza como símbolo de mi poder y prosperidad. (Malvado)
2	**Aspiraciones**. Lucho por seguir el camino para convertirme en un anatema. (Malvado)
3	**Unidad.** Ningún lider debería poner sus objetivos personales por encima de los de nuestra raza. (Cualquiera)
4	**Pertenencia.** Mi lealtad es hacia mi casta y mi ciudad. Los demás asentamientos pueden arder por lo que a mi respecta. (Cualquiera)
5	**Inspiración.** Mis acciones sirven de ejemplo a las castas y como modelo a imitar. (Cualquiera)
6	**Poder.** Todo lo que escojo hacer está determinado por si me hará más inteligente y más fuerte. (Malvado)

Vínculos Yuan-ti

d6	Vínculo
1	Veré como nuestro imperio se alza de Nuevo, y, al hacerlo, se ganará el favor de los dioses serpiente.
2	Estoy enamorado de la cultura y costumbres de otra sociedad y desearía formar parte de ella.
3	Respeto a mis superiors y los obedezco sin dudar. Mi destino es suyo para que lo decidan.
4	Siento interés por una parjea no adecuada, el cual no puede suprimir
5	Respeto y emulo a un gran héroe o ancestro.
6	Un enemigo destruyó algo de valor par ami y encontraré donde vive él y destruiré al ofensor.

Taras Yuan-ti

d6	Tara
1	Siento estallidos de empoción, y me avergüenza ser imperfecto en este sentido
2	Pongo demasiada importancia en los dictados de un dios en particular.
3	Con frecuencia me excedo con la comida y el vino, y después me siento débil y letárgico durante días.
4	Adoro a un dios prohibido.
5	En secreto creo ue las cosas irían mejor si estuviera al mando
6	Si me pudiera salor con la mía, con gusto mataría y devoraría a un yuan.ti de rango superior.

Nombres Yuan-ti

Los nombres yuan-ti tienen significados que han ido pasando durante generaciones aunque las grafías y las inflecciones han ido cambiando con el tiempo.

Algunos yuan-.ti añade más vocals sibilantes a sus nombres de pila para crear un sonido siseante exagerado, de acuerdo con sus preferencias personales y dependiendo de si la anatomía de uno puede pronunciar más fácilmente el nombre en esta forma alterada. Un nombre adoptado de esta forma es reconocido como una variante del nombre de pil,a en vez de un nombre diferente en sentido propio.

Un yuan-ti podría referirse a si mismo por su nombre de nacimiento, su nombre de adopción o (especialmente entre los puracastas) por un nombre adoptado de laa población local.

La table de Nombres Yuan-ti proporciona nombres de pila yuanñti adecuados para cualquier campaña.

Taras Yuan-ti

d20	Nombre	d20	Nombre
1	Asutali	11	Shalkashlah
2	Eztli	12	Sisava
3	Hessatal	13	Sitlali
4	Hitotee	14	Soakosh
5	lssahu	15	Ssimalli
6	ltstli	16	Suisatal
7	Manuya	17	Talash
8	Meztli	18	Teoshi
9	Nesalli	19	Yaotal
10	Otleh	20	Zihu

Ciudades Yuan-ti

La mayor parte de las ciudades yuan-ti fueron construidas durante el apogee de su imperio hace siglos. Desde que ya no tienen el vasto número de esclavos prescndibles necesarios para grandes proyectos de obras, los yuan-ti se contentan con mantener estos antiguos lugares en vez de construer nuevos para satisfacer sus necesidades. Aunque estos lugares tienen cientos o incluo miles de años, no parecen o se sienten primitovs, el imperio yuan-ti fue en el pasado muy avanzado, y aunque ahora ha caído en declive, su cultura todavía medra a una escala más pequeña.

Dado que los yuan-ti eran anteriormente humanos, su arquitectura refleja ideas humanas acerca del arte y la belleza.

Con el tiempo, esta perspectiva se fue deformando hacia el concepto de que la serpiente es la forma perfecta, por lo que las serpientes son un tema común en su estética.

Los edificios principals en una ciudad suelen tener cuado lados y un exterior en forma de pirámide lisa o escalonada. Es costumbre que los edificios de piedra tengan una serie de mosaicos o tallas con serpientes rodeando ell nivel más bajo a la altura de la cabeza. Estos rasgos están con frecuencia protegidos con trampas u otras defensas mágicas para impedir que nadie trepara por el exterior del edificio.

Canibalismo y Sacrificios

El ritual que produjo a los primeros yuan-ti requería que los sujetos humanos masacraran y devoraran a sus esclavos y prisioneros humanos. Este acto de canibalismo tuvo varias ramificaciones.

Rompió un tabú proveniente de largo tiempo entre los humanoides civilizados y separó a los yuan-ti de otras civilizaciones como criaturas no sujetas a ningún valor moral. Corrompió su carne, haciendo a los yuanti receptivos a magias oscuras.

Emulaba el punto de vista desapasionado de la mente reptiliana, un rasgo que los yuanti admiraban.

En la actualidad, el canibalismo es practicado por los más fervientes de los cultistas yuan-ti, incluyendo aquellos que aspiran a transformarse ellos mismos en yuanñti. En las ciudades yuanti, esta práctica continua en forma de sacrificios humanos, ya no estrictamente canibalismo, pero todavía sirviendo como rechazo de lo que es ser humano myh como glorificación de lo que es ser yuan-ti.

Los yuanñti no tienen un tabú contra comerse a uno de los suyos, y un yuanñti hambriento mataría y devoraría a uno de menor rango sin pensárselo dos veces, y uno grupo de ellos escogería al más débil entre elos para que fuera dado muerte y devorado. Bajo ircunstancias normales, sin embargo, entierran o incineran a sus muertos en vez de comérselos, pero un gran héroe o alguien de estatus alto podría ser consumido en un ritual como forma de tributo.



Los muros interiores normalmente tienen agujeros o túneles a nivel del suelo, a través de los cuales podría pasar una serpiente Mediana o Grande, lo que permite a las mascotas serpentinas de los yuanti, así como a las abominaciones o mestizos en forma de serpiente, el evitar puertas humanas con el objeto de responder rápidamente ante invasores. En áreas frecuentemente ocupadas, las rampas reemplazan a las escaleras, haciendo más fácil a los yuan-ti con cuerpo de serpiente el moverse entre los niveles.

Un asentamiento yuan-ti normalmente tiene una plaza pavimentada, y las calles principales también suelen estar pavimentadas. Fuentes, jardines y columnas llenas de tallas son también elementos comunes.

Muros de seis pies de altura dividen la comunidad en bloques o distritos, con arcadas abiertas permitiendo el tráfico entre ells.

Las guaridas yuan-ti en asentamientos humanos no se parecen en nada a sus viviendas en sus propias ciudades. Dado que estos lugares son usados principalmente por puracastas o cultistas 8º fueron construidos por humanoides y luego ocupados por los yuan-ti9, las escaleras y arquitectura humanoide son la norma.

Cada uno de estos lugares parece el escondite de un nido de espías, una cofradía de ladrones o el cubil de un culto hedonista en vez de ser un puesto avanzado de in imperio malvado centrado en el canibalismo y la dominación mundial, pero normalmente tiene una losa sacrificial guardada en una esquina para ocasiones especiales. Sobre todo en sus ciudades, los yuan-ti se basan en trampas envenenadas para mantener a iintrusos, espías y esclavos rebeldes lejos de áreas sensibles. Las trampas suelen ser colocadas en cerraduras, cofres, y objetos falsos diseñados para atraer a lo saqueadores. Un insidioso método de propagación es con un débil humo venennoso que esconde la presencia del veneno hasta que este surte efecto.

Templo Pirámide

En una ciudad yuan-ti típica, uno de los edificios más ajetreados y prominentes es el complejo del templo que alberga a los yuan-ti y a sus seguidores mientras proporciona instalaciones para la adoración sacrifico y demás necesidades de la vida diaria. El mapa siguiente es un ejemplo de un lugar así.

Nivel de los Cultistas

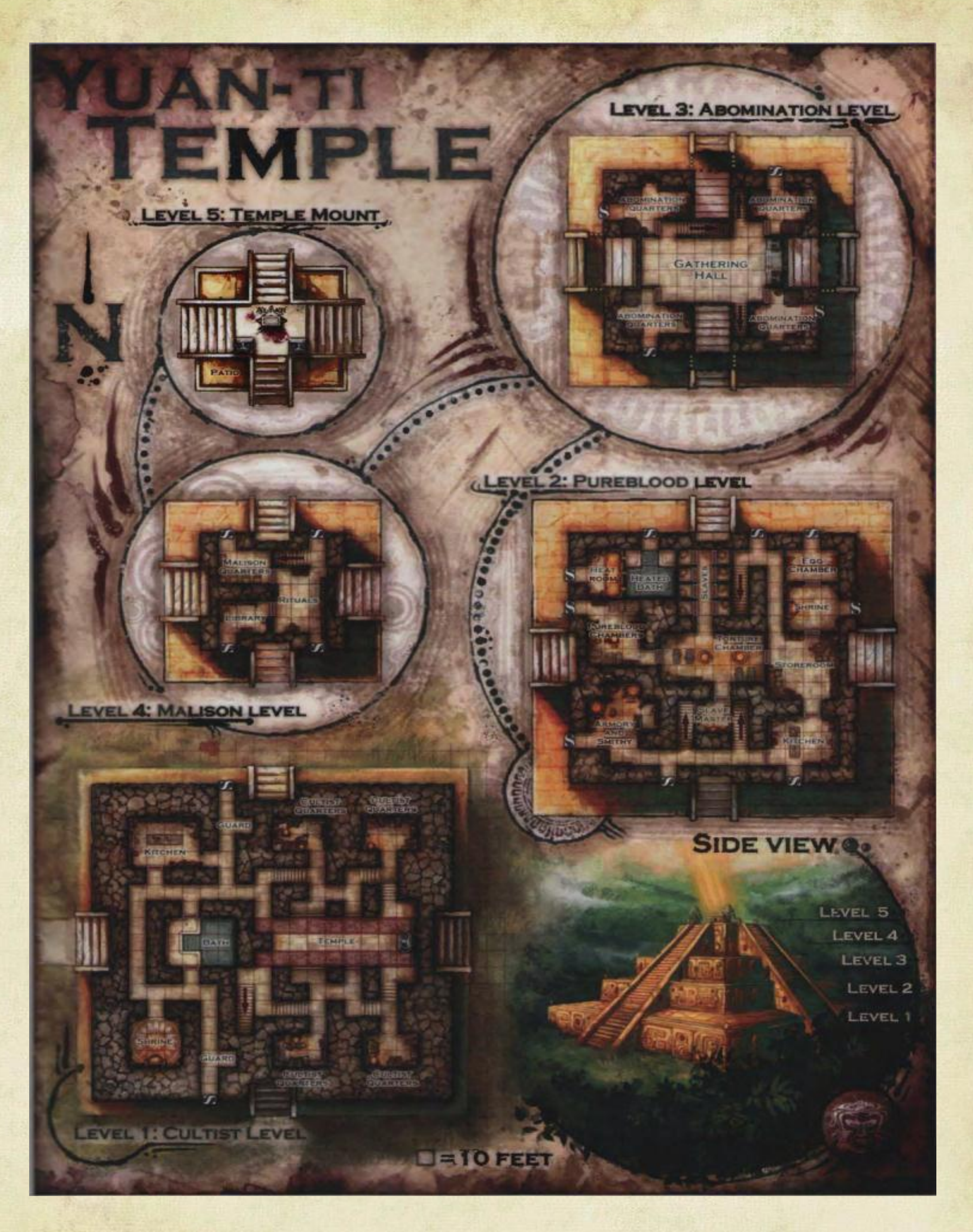
El nivel más bajo del temple incluye dormitories y viviendas para los cultistas importantes o de alto rango, así como un santuario o templo separado donde los cultistas pueden llevar a cabo sus propias ceremonias. El área tiene dos entradas a nivel del siuelo que están siempre bien ocultas y normalmente protegidas con trampas, mas una sala de guardia cercana que ofrece seguridad adicional.

Nivel de los Puracastas

A partir del Segundo nivel, lass alas en el resto del temple son solo para yuan-ti y el acceso se ve por tanto limitad. Los puracastas viven y trabajan en este nivel, el cual tiene jaulas para esclavos, los aposentos del capataz de esclavos y una sala de torturas en el centro. Un par de escaleras ofrecen acceso al siguiente nivel.

Nivel de los Abominaciones

Los yuan-ti en la cúspide de la jerarquía social residen en el nivel más aislado de la pirámide, a costa distancia de los niveles


Yuan-ti Temple
Level 5: Temple Mount
Patio
N
Level 3: Abomination level
Abomination Quarters
Abomination Quarters
Gathering Hall
Abomination Quarters
Abomination Quarters
Level 4: Malison level
Malison Quarters
Rituals
Library
Level 2: Pureblood level
Heat room
Heated Bath
Slaves
Egg Chamber
Shrine
Pureblood Chambers
Torture Chamber
Storeroom
Slave Master
Armory and Smithy
Kitchen
Side view
Level 5
Level 4
Level 3
Level 2
Level 1
Cultist Quarters
Cultist Quarters
Guard
Kitchen
Bath
Temple
Shrine
Guard
Cultist Quarters
Cultist Quarters
Level 1: Cultist Level
10 feet

superiorers e inferiore. En este nivel, aposentos con el tamaño adecuado para los abominaciones son dispuestos alrededor del perímetro de la cámara más grande del templo, un salón deonde la población del lugar al completo puede reunirse.

Nivel de los Mestizos

De todos los yuan-ti, los mestizos son los más proclives a server en la adoración a los dioses. Por tanto, ocupan el lugar residencia más alto de la pirámide, un nivel por debajo de la cúspide. Este nivel contiene una biblioteca donde los yuanti almancenan el saber de sus rituales de transformación, así como una cámara donde esos rituales son realizados.

Cúspide del Templo

En la cúspide del temple, accessible ascendiendo los escalones extgeriores desde la planta baja, pero no desde el interior, hay una plataforma rodeada por miradores.

El centro contiene un altar elaboradamente decorado, donde muchos sacirificos son realizados mientras testigos yuan-ti honran a sus dioses.

Aliados y Esbirros

Los yuan-ti han estado controlando y manipulando a criaturas inferiors durante siglos. Esclavizan a bestias y criaturas inteligentes para que les sirvan y protejan sus hogares, y extornsionan, hechizan o esclavizan a otros para que sean sus agentes en tierras humanoides.

Sirvientes Aleatórios de los Yuan-ti

Los yuan-ti empléan una variedad de criaturas como espías y protectors. La table de Agentes de los Yuan-ti lista grupos de criaturas que trabajan para los yuanñti, representando a los intereses de sus amos. Los agentes de la gente serpiente podrían recorrer territorios con una misión específica u operar en secreto dentro de una comunidad humanoide. La tabla de Protectores de los Yuan-ti incluye criaturas que sirven como guardinaes o bien dentro de una ciudad yuanti o bien en un escondrijo yuan-ti en el interior de una ciudad humanoide.

Agentes Yuan-ti

d100	Agentes	d100	Agentes
1-20	4d6 **cultistas**	51-60	1d4 **nobles**
21-30	2d6 **fanáticos**	61-72	1d4 **sacerdotes**
31-34	2d4 **doppelgangers**	73-86	2d6 **exploradores**
35-50	2dl0 **guards**	87-00	1d4 **espías**

Las pirámides, plazas y fuentes estaban hechas todas de piedra y decoradas con tallas de serpientes. Todo ello parecía antiguo, tan antiguo como una ciudad élfica, e impresionante con su extraña belleza.

-Volo

Protectoress Yuan-ti

d100	Protector
01-10	ld3 **capitanes de bandidos** y 3d10 **bandidos**
ll-12	ld6 **basiliscos**
13-18	4d6 **serpientes constrictoras**
19-26	ld6 **fanáticos** y 4dl0 **cultistas**
27-28	3dl0 **serpientes voladoras**
29-35	3d6 **serpientes constrictoras gigantes**
36-45	3d6 **serpientes venenosas gigantes**
46-50	2d6 **gladiadores**
51-55	2d6 **guardias**
56-58	ld2 **hidras**
59-60	ld3 **medusas**
61	2d6 **momias***
62-63	6dl0 **serpientes venenosas**
64-68	2d6 **sacerdotes**
69-70	4dl0 **esqueletos**
71	ld2 **gólems de piedra**
72-81	3d6 **enjambre de serpientes venenosas**
82-91	4dl0 **guerrero tribales**
92-97	2d8 **veteranos**
98-00	4d8 **zombis**

* Las momias son los restos no muertos de un mestizo o puracasta yuan-ti. Cada uno tiene las estadísticas de una **momia** normal.





LOS HÉROES VIENEN EN MUCHAS FORMAS y tamaños. Este capítulo presenta razas de personaje que son algunas de las opciones de razas más distintivas en el multiverso de D&D. Suplementan las opciones en el Manual del Jugador y son más raras en los mundos de D&D que las que aparecen en ese libro.

Si eres un jugador, consulta con tu DM antes de usar cualquiera de las razas que aparecen aquí. Muchos DM considran las implicaciones para su mundo antes de añadir una nueva raza. TuDm puede decir que si o que no a que uses una raza o aque la modifiques de alguna forma.

Las siguientes razas aparecen detalladas en este Capítulo:

Los **Aasimar** son humanoides con una chispa angelical en sus almas, la cual les otorga poderes sobrenaturales.

Los **Firbolg** son guardianes del bosque que prefieren métidos pacificos para proteger sus hogares, pero que toman las armas i deben hacerlo.

Los **Goliaths** son gigantescos vagabundos que moran en las cadenas montañosas más altas.

Los **Hombres Lagarto** a veces se aventuran lejos de sus hogares en los pantanos en busca de tesoros y gloria. Inescrutables para sus compañeros maíferos, pruebam ser fieles aliados.

Los **Kenku** son gentes pájaro malditas, que todavía hoy en día siguen pagando el precio por una antigua traición. Viviendo en ciudades humanas, tienen una siniestra reputación de trabajar como criminales.

Los **Tabaxi** son una gente gato curiosa, que ha viajado desde su distante patria en busca de conocimientos y tesoros interesantes.

Los **Tritones** son guardianes de las profundidades coeánicas, los cuales a veces se unen a la gente en tierra en su lucha contra el mal.

Este capítulo también incluye una sección sobre opciones de personaje monstruosas que un DM puede añadir a su campaña: osgos, goblins, hobgoblins, kobolds, orcos y yuan-ti puracastas, cuyas historias son exploradas en el Capítulo 1.

Al final del Capítulo hay una sección que puedes usar para determinar la altura y peso de un personaje que pertenezca a una de las razas presentadas en este capítulo.

Si eres el DM, incluir a alguna de estas razas en tu campaña puede ser la oportunidad de contar una historia, una ocasión para decididr los papeles que gentes diferentes juegan en las historias que entretejes. Podrías decidir que una raza en este capítulo es común en tu mundo, que solo unos pocos miembros de ella viven todavía, o que no existe en absoluto. Cualquier cosa que decidas acerca de estas razas, considera como pueden mejorar tus historias.

Aasimar

LA VI, ENVUELTA EN ALAS DE PURA LUZ, SUS OJOS *brillando con la furia de los dioses. Los diablos de huesos se detuvieron, tapándose la cara. Su espada, ahora una llama de luz, giró una vez, luego una segunda y finalmente una tercera. Las cabezas de los demonios cayeron al suelo, una tras otra. Y así descubrimos que un aasimar viajaba con nuestra banda de desharrapados.*

-Geldon Parl. *De la Tiranía de Dragones*

Los aasimar portan dentro de sus almas la luz de los cielos. Descienden de humanos con un toque del poder del Monte Celestia, el reino divino de muchas deidades legales buenas. Los aasaimar han nacido para servir como campeones de los dioses, siendo vistos sus nacimientos como sucesos bendecidos. Son una gente de rostros ultraterrenos, con rasgos luminosos que reelan su herencia celestial.

Campeones Celestiales

Los aasimar han sido colocados en el mundo para servir como guardianes de la ley y del bien. Sus patronos esperan de ellos que luchen contra el mal, liderando con el ejemplo, y defendiendo la causa de la justicia.

Desde una temprana edad, un aasimar recibe visiones y guía de entidades celestiales a través de sus sueños. Estos sueños ayudan a formar al aasimar, otorgando un sentido de destino y un deseo por defender la justicia.

Cada aasimar puede contar como guía con un agente celestial específico de los dioses. Esta entidad es generalmente un deva, un ángel que actúa como mensaje en el mundo de los mortales.

Vagabundos Retraidos

Aunque los aasimar son ardorosos enemigos del mal, generalmente prefieren mantener un perfil bajo. Un aasaimar atrae inevitablemente la atención de cultistas malvados, infernales y otros enemigos del bien, todos los cuales estarçían ansiosos de acabar con un campeón celestial si tuvieran la ocasión.

Cuando viajan los aasimar prefieren las capuchass, yelmos cerrados y otro equipo que les permita ocultar sus identidades. Sin embargo no tienen reparo alguno en luchar abiertamente contra el mal. El secreto que anhelan nunca vale lo suficiente como para poner en peligro a los inocentes.

Guías Aasimar

Un aasimar, excepto aquellos que se han vuelto hacia el mal, tiene un vínculo con un ser angelical,. El ser, normalmente un deva, proporciona orientación al aasimar, aunque esta conexión funciona solo en sueños. Por tanto, esta guía no es una orden directa o simples palabras habladas. Por el contrario, el aasimar recibe visiones, profecías y sensaciones. El ser angelical está lejos de ser omnisciente. Su guía está basada en la comprensión de los principios de la ley y la bondado, y podría ofrecer luz especialmente Contra los males poderosos que conoce. Como parte del procesor de detallar un personaje aasimar, considera la naturaleza del guía angelical de ese personaje. La tabla Guía Angelical te ofrece nombres y naturalezas que puedes usar para detallar mas el guía de tu personaje.

Nota para el DM: Jugando a un Guía Angelical

Como DM, tomas el papel del guía angelical de un aasimar y decides que tipo de consejos o visiones enviarle en sueños.
El deva u otro ser celestial es tu oportunidad de añadir oportunidades de interpretación especiales al juego. Recuerda que un deva vive en un reino de absoluta ley y bondad. El dve podría no comprender los compromisos y duras decisiones que los mortales deben tomar en el mundo. Para el deva, el aasimar es un apreciado estudiante que debe cumplir elevados, y a veces inflexibles, estándares.

Guía Angelical

d6	Name
1	Tadriel
2	Myllandra
3	Seraphina
4	Galladia
5	Mykiel
6	Valandras

d6	Nature
1	Estudiosos y Condescendiente
2	Compasivo y esperanzado
3	Práctico y alegre
4	Fiero y vengativo
5	Severo y recto
6	Amable y paternal

Almas en Conflicto

A pesar de sus orígenes celestiales, un aasimar es mortal y posee libre voluntad. La mayor parte de los aasimar siguen su camino predestinado pero algunos llegan a ver sus habilidades como una maldición.

Estos aasimar desencantados se contentan normalmente con apartarse del mundo, pero algunos se convierten en agentes del mal. En sus mentes, su exposiciñón a los poderes celestiales no es mas que una forma de lavado de cerebro.

Los aasimar malvados se vuelven enemigos mortíferos. El poder radiante que una vez controlaron se corrompe hasta convertirse en una horrible magia drenadora. Y sus guías angelicales los abandonan.

Incluso los aasimar completamente dedicados al bien se sienten atrapados entre dos mundos. Los ángeles que los guían ven el mundo desde un lejano pedestal. Un aasimar que desea detenerse y ayudar a una aldéa a recuperarse de una inundación podría recibir órdenes de su guía angelical para que continuara hacia delante en una misión mayor. Para un ángel en la distancia, salvar a algunos plebeyos podría ser de poca importancia frente a derrotar a un culto a Orcus. Los guías de los aasimar son sabios, pero no infalibres

Nombres Aasimar

La mayor parte de aasimar nacen de padres humanos, y usan los mismos nombres típicos en su cultura nativa.

Rasgos Aasimar

Tu personaje aasimar tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Carisma se incrementa en 2.

Edad. Los aasimar maduran al mismo ritmo que los humanos, pero pueden llegar a vivir 160 años.

Alineamiento. Imbuidos con poder celestial, la mayor parte de los aasimar son buenos. Los aasimar exiliadso son en su mayoría neutrales o incluso malvados.

Tamaño. Los aasimar tienen el mismo rango de altura y peso que los humanos.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Bendecidos con alma radiante, tu visión puede atravesar fácilmente la oscuridad. Puedes ver en condiciones de luz tenue hasta 60 pies como si fuera luz brillante, y en la oscuridad completa como si fuera luz tenue. En la oscuridad no puedes discernir los colores, solo tonos de gris.

Resistencia Celestial. Tienes resistencia al daño necrótico y radiante.

Manos Curativas. Como acción, puedes tocar a una criatura que hacer que recupera un número de puntos de golpe igual a tu nivel. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

Portador de la Luz. Conoces el truco *Luz*. El Carisma es tu característica de conjuros para él.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Celestial.

Subraza. Existen tres subrazas de aasimar: aasimar castigador, aasimar protector y aasimar caído. Escoge una para tu personaje.

Aasimar Castigador

Los aasimar castigadores están imbuidos con una energía divina que arde con fuerza en su interior. Esta alimenta un poderoso deseo de destruir el mal, un deseo que, en el mejor de los casos, es inquebrantable, y en el peor, autodestructivo. Muchos aasimar castigadores visten máscaras para bloquear el mundo exterior y concentrarse en contener este poder, quitándose la máscara solo cuando entran en combate.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Constitución se incrementa en 1.

Consunción Radiante. Comenzando en el 3º nivel, puedes usar tu acción para liberar la energía divina que portas en tu interior, haciendo que una luz cegadora irradie de ti, salga por tus ojos y boca y amenzace con incinerarte. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la termines como una acción bonificada. Durante este tiempo irradias luz brillante en un radio de 10 pies y luz tenue en otros 10 pies adicionales, y al final de cada uno de tus turnos tu y cualquier otra criatura a menos de 10 pies de tu posición sufrís daño radiante igual a la mitad de tu nivel (redondeando hacia arriba). Además, una vez durante cada uno de tus turnos, produces daño radiante extra a un blanco cuando le produces daño con un ataque de arma o conjuro. El daño radiante extra es igual a tu nivel. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

Aasimar Protector

Los aasimar protectores tienen el encargo por parte de las fuerzas del bien de proteger a los débiles, golpear al mal donde este surja y permanecer vigilante contra la oscuridad. Desde la infancia, un aasimar protector recibe consejos y directivas que le empujan a luchar contra el mal.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Carisma se incrementa en 1.

Alma Radiante. Comenzando en el 3º nivel, puedes usar tu acción para desatar la energía divina que llevas en tu interior, haciendo que tus ojos brillen y que dos luminosas alas incorpóreas broten de tu espalda. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la termines con una acción bonificada. Durante este tiempo, ganas un cvelociad volando de 30 pies, y en cada uno de tus turnos, puedes producir daño radiante extra contra un blanco cuando lo dañes con un ataque de arma o de conjuro. El daño radiante extra es igual a tu nivel. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso largo.

Aasimar Caído

Un aasimar que sea tocado por los poderes oscuros durante su juventud o que se vuelva hacia el mal durante la adolescencia puede convertirse en uno de los caídos, un grupo de aasimar cuyas luces interiores se han visto reemplazadas por oscuras sombras.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 1.

Sudario Necrótico. Comenzando en el 3º nivel, puedes usar tu acción para liberar la energía divina en tu interior, haciendo que tus ojos se vuelvan dos pozos de oscuridad y que dos fantasmales alas esqueléticas (no puedes volar con ellas)surjan de tu espalda. En el instante que te transformes, las demás criaturas a menos de 10 pies de tu posición que puedan verte deben superar una tirada de salvaicón de Carisma (CD 8 + tu bono de pericia + tu modificador de Carisma) o quedar asustadas de ti hasta el final de tu siguiente turno. Tu transformación dura 1 minuto o hasta que la termines con una acción bonificada. Durante este tiempo, una vez durante cada uno de tus turnos, produces daño necrótico extra a un blanco cuando lo dañas con ataques de arma o conjuros. El daño necrótico extra es igual a tu nivel. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usar hasta que n termines un descanso largo.



Perdiendo la Gracia o Alcanzándola

Con el consentimiento de tu DM, puedes cambiar la subraza de tu personaje a aasimar caído si tu aasimar castigador o aasimar protector de vuelve hacia el mal. Para ello, reemplaza tus beneficios de subraza, incluyendo el incremento de Puntuación de Característica, por los del aasimar caído.

De igual forma, si tu aasimar caído se se redime y vuelve hacia el bien, tu DM podría permitirse convertirte en un aasimar castigador o protector.

Firbolg

PASAMOS TRES MESES RASTREANDO AL DRAGÓN *verde antes de localizar el bosque en el que había buscado refugio- En nuestro segundo día en ese lugar nos despertamos para encontra la cabeza del dragón colocada en el centro de nuestro campamento. Soveliss me dijo que los firbolgs debían de haber reclamado el bosque, y que querían mostrarnos que ya no teníamos nada más que hacer allí. Si nos quedábamos, me aseguró, las siguientes cabezas serían las nuestras.*

-Gimble, Notas de un Cazatesoros

Las tribus firbolg se recluyen en remotas fortalezas boscosas, prefieriendo pasar sus días en silenciosa armonía con los bosques. Cuando son provocados, los firbolg demuestran unas formidables habilidades con las armas y la magia druídica.

Guardianes Humildes

Los firbolg no aman nada mas que un pacífico día psado entre los árboles de un viejo bosque. Ven a los bosques como lugares sagrados, que representan el corazón del mundo y como monumentos a la durabilidad de la vida.

En su papel como cuidadores, los firbolg viven de la tierra mientras luchan por permanecer en equilibrio con la naturaleza. Sus métodos reprejan el sentido común y un remarcable carácter resolutivo en sus acciones.

Durante un verano de abundancia, guardan el exceso de nueces, fruta y bayas. Cuando el invierno llega, esparcen todo lo que pueden para asegurarse de que los animales del bosque sobreviven hasta la primavera. A ojos de un firbolg, no ha un defecto peor que la avaricia. Los firbolg creen que el mundo no está más sano que cuando cada criatura toma solo que lo necesita. Los bienes materiales, especialmente las gemas preciosas y el oro, tienen poco atractivo para ellos. De qué sirven esas cosas cuando el invierno tarda en marcharse si la comida escaséa?

Druidas por Naturaleza

Los firbolg tienen un talento natural para la magia druídica. Su reverencia a nivel cultural por la naturaleza, combinada con sus fuertes e inquisitivas mentes, hacer que el aprender esa magia sea una parte instintiva de su desarrollo. Casi todos los firbolgs aprenden unos cuantos conjuros, normalmente aquellos usados para enmascarar su presencia, y muchos de elos avanzan para dominar la magia de la naturaleza.

Los firbolg que se convierten en druidas sirven a la comunidad como líderes de las fortalezas. Con cada acción que toma la tribu, los druidas sopesan no solo las necesidades del grupo, sino los efectos que cada acción tendrá sobre el bosque y el resto del mundo natural. Las tribus firbolg preferirían pasar hambre antes que sobrexplotar la tierra durante una época de hambruna.

Pastores Ocultos

Como cuidadores de la tierra, los firbolg prefieren permanecer fuera de la vista y los pensamientos de los demás. No intentan dominar la naturaleza, sino asegurarse de que esta prospera y sobrevive de acuerdo a sus propias leyes.

Los firbolg usan su magia para menter su presencia en secreto en un bosque. Esta tendencia les permite evitar la política y luchas de elfos, humanos y orcos. Tales asuntos solo conciernen a los firbolg cuando los sucesos afectan al bosque.

Incluso ante una intrusión, los firbolg prefieren una aproximación sutil y suave para impedir cualquier daño a su territorio.

Emplean la magia para hacer que el bosque sea un lugar desagradable que explorar desviando temporalmente las fuentes de agua, robando herramientas y alterando los senderos para hacer que las partidas de caza o de leñadores se pierdan irremisiblemente. La presencia de los firbolg se ve marcada por la ausencia de animales y una extraña quietud, como si el bosque deseara evitar el atraer la atención sobre si mismo. Cuando más rápido dedican marcharse los viajeros, mejor.

Si estas tácticas fallam los firbolg toman acciones más directas. Su observación de un asentamiento determina qué es lo que ocurre a continuación. Si los extraños parecen pacíficos, los firbolg se aproximarán y pedirán gentilmente que se vayan, incluso ofreciendo comida y otros suministros que les ayuden en su viaje.

Si estos que insisten en quedarse respetan la naturaleza, tomando solo lo que pueden, y viviendo en armonía con el bosque, los firbolg explorarán la posibilidad de amistad, siempre que los extranjeros juren proteger el bosque. Sin embargo, si los extranjeros muestran claramente intenciones malvadas, los firbolg reclutarán sus fuerzas y su magia para realizar un únci ataque devastador.

Aventureros Exiliados

Como guardianes del bosque, pocos firbolg soñarían con abandonar sus hogares o intentar encajar en las sociedades humanas. Un firbolg exiliado, o uno cuyo clan haya sido aniquilado, podría no tener elección en ese asunto. La mayor parte de los firbolg aventureros caen en la segunda categoría.

Los firbolg exiliados nunca pueden volver a casa. Cometieron alfún delito imperdonable, normalmente que puso en riesgo a su patria, como iniciar un iincendio forestal o acabar con una criatura salvaje rara o hermosa. Estos firbolg son seres solitarios que vagabundéan por el mundo con la esperanza de hallar un nuevo lugar al que llamar hogar.

Los firbolg huérfanos son aquellos cuyos clanes o tierras natales han sido destruidos. Se convierten en cruzados de la naturaleza, buscando vengar su pérdida y prevenir más destrucción del mundo mnatural. Unos cuantos raros firbolg reciben la confianza de su clan opara realizar misiones que les lleven lejos de sus hogares. Estos firbolg se siente como peregrinos en tierras extrañas y normalmente solo quieren completar sus misiones y volver a casa lo antes posible. La tabla Aventureros Firbolg puede servir como inspiración para determinar por qué un personaje firbolg abandona su hogar.

Aventureros Firbolg

d8	Razón para salir de Aventuras
1	Exiliado por asesinato
2	Exiliado por dañar de forma grave el territorio de la tribu
3	Clan asesinado por humanoides invasores
4	Clan asesinado por un dragón o un demonio
5	Separado de la tribu y perdido
6	Patria destruida por un desastre natural
7	Misión personal encargada por visiones
8	Enviado a una misión por los ancianos de la tribu

Nombres Firbolg

Los firbolg adoptan nombres élficos cuando deben tratar con extraños, aunque el concepto de nombres les resulta extraños. Conocen los animales y las plantas del bosque sin usar nombres formales, y de hecho identifican a los hijos del bosque con sus costumbresm hábitos y otras acciones.

Por la misma razón, sus nombres de tribu se refieren meramente a sus hogares- Cuando tratan con otras razas, los firbolg se refieren a sus tierras usando cualquier nombre que usen los habitantes cercanos, por razón de tacto y hospitalidad, pero entre los suyos las llaman simplemente "hogar".

A veces los firbolg adoptan apodos y títulos que los extranjeros les han dado asumiento aque que necesitan nombres los llamarán como quieran.

Rasgos Firbolg

Tu personaje firbolg tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de característica de Sabiduría se incrementa en 2, y tu puntuación de característica de Fuerza se incrementa en 1.

Edad. Como humanoides relacionados con las fatas, los firbolgs disfrutan de largas vidas. Un firbolg se aproxima a la edad adulta al llegar a los 30 y los más viejos entre ellos pueden llegar a los 500 años.

Alineamiento. Como gente que sigue el ritmo de la naturaleza y se ven a si mismos como sus cuidadores, los firbolgs son normalmente neutrales buenos. Los firbolg malvados son raros y normalmente enemigos jurados del resto de su raza.

Tamaño. Los firbolg miden entre 7 y 8 pies de altura y pesan entre 240 y 300 libras. Tu tamaño es mediano.

Velocidad. Tu velocidad andando es de 30 pies.

Magia Firbolg. Puedes lanzar *detectar magia* y *disfrazarse a si mismo* con este rasgo, usando la sabiduría como tu característica mágica para ellos. Una vez lances cualquiera de los dos conjuros, no puedes volver a lanzarlo hasta que no termines un descanso corto o uno largo. Cuando usas esta versión de *disfrazarse a si mismo*, puedes parecer hasta 3 pies más bajo de lo normal, permitiéndote mezclarte más fácilmente entre humanos y elfos.

Paso Oculto. Como acción bonificada, puedes volverte invisible mágicamente hasta el comienzo de tu siguiente turno o hasta que ataques, realices una tirada de daño o fuerces a alguien a realizar una tirada de salvación. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que termines un descanso corto o largo.

Complexión Poderosa. Cuentas como de una categoría de tamaño superior a la hora de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, estirar o levantar.

Habla de Bestias y Hojas. Tienes la capacidad de comunicarte de forma limitada con animales y plantas. Pueden entender el significado de tus palabras aunque no tienes ninguna capacidad especial entenderlas a ellas. Tienes ventaja en todos los controles de Carisma usados para influenciarlas.

Lenguajes. Puedes hablar, leer y escribir Común, Élfico y Gigante.



Clases de Personaje de los Firbolg

La mayor parte de los firbolg son druidas, exploradores o guerreros. Entre los suyos, estas vocaciones son transmitidas de una generación a la siguiente. La herencia mágica de los firbolg se expresa también de otras formas; aquellos que se convierten en bardos preservan la historia del clan, y los hechiceros firbolg defienden sus comunidades. Los magos firbolg surgen cuando un clan traba relaciones amistosas con los elfos.

Los pícaros firbolg reciben generalmente la tarea de espiar a los habitantes de los territorios vecinos para determinar sus intenciones. Son más comunes entre los firbolgs cuyos humanos bordéan asentamientos humanos.

Los bárbaros firbolg son raros excepto en los clanes que afrontan amenazas constantes de humanoides malvados u otros invasores.

Los clérigos y paladines firbolg están normalmente dedicados a diose de la naturaleza y son vistos como ejecutores de la voluntad de esos dioses.

Los brujos arcanos firbolg son ratos, pero algunos clanes forjan alianzas y pactos arcanos con poderosos seres feéricos.

Los monjes firbolg son algo casi inaudito, aunque un monasterio podría acoger a los jóvenes supervivientes de un clan firbolg diezmado.

Goliat

LOS GOLIAT PUEDEN PROBAR SER ALIADOS ÚTILES *pero nunca os volváis hacia ellos mostrando debilidad. Son tan duros e implacables como la piedra de la montaña, tan frios y despiadados como sus frios y mordaces vientos. Si os aproximais mostrando fuerza, puede que os consideren dignos de una alianza.*

-Tordek. Una guía de los Picos

En los picos de las montañas más altas, lejos de las laderas donde crecen los árboles y donde el aire está enrarecido y los gélidos vientos aúllan, viven los goliat.

Poca gente puede decir que ha visto a un goliat, y menos aún pueden vanagloriarse de disfrutar de su amistad. Los goliats vagabundean un desolado reino de rocas, viento y frio. Sus cuerpos parecen haber si tallados de la propia piedra de la montaña y les proporcionan una gran fuerza física. Sus espíritus persiguen al gimiente viento, haciendo de ellos nómadas que vagabundean de pico en pico. Sus corazones han sido infundidos con la frialdad de sus gélidos reinos, dejando a cada goliat la responsabilidad de ganarse su lugar en la tribu o morir intentándolo.

Competidores Natos

Cada día trae un nuevo desafío a un goliat. Comida, agua y refugio son raros en las zonas más altas de las montañas. Un único error puede llevar a la muerte a una tribu entera, mientras que el heroico esfuerzo de un individuo puede asegurar la supervivencia del grupo entero.

Los goliats, por tanto, valoran la autosuficiencia y las habilidades personales. Tienen un ansia natural de llevar la cuenta, repasando sus gestas y comparándolas con los demás. Los goliats desean ganar, pero ven la derrota como un acicate para mejorar sus habilidades.



Esta dedicación a la competitividad tiene un lado oscuro, sin embargo. Los goliats son feroces competidores, pero sobre todo se ven impulsados a superar sus esfuerzos pasados. Si un goliat acaba con un dragón, puede ser que busque un wyrm más grande y poderoso con el que luchar. Pocos aventureros goliats alcanzan la edad anciana, ya que la mayoría muere intentando superar sus gestas pasadas.

Juego Limpio

Para los goliats, la competición solo existe cuando está nivelada por un campo de juego justo. La competición mide el talento la dedicación y el esfuerzo. Estos factores determinan la supervivencia en su entorno natal, no depender de objetos mágicos, dinero u otros elementos que hagnr que la balanza se incline a uno u otro lado.

Los goliats confían alegremente en esos beneficios, pero son siempre cuidadosos recordando que esas ventajas siempre pueden ser perdidas. Un goliat que depende en demasía en ellas puede volverse complaciente, una receta para el desastre en las montañas. Este rasgo se manifiesta de forma más fuerte cuando los goliats se relacionan con otras gentes. La relación entre plebeyos y nobles sorprende sobre todo a los goliats. Si un rey carece de la inteligencia o capacidad de liderazgo para gobernar, claramente la persona más talentosa del reino debería tomar su puesto. Los goliats raras veces se callan esas opiniones, y suelen burlarse de la gente que depende de las estructuras societarias o en reglas para mantener el poder.

Supervivencia del Más Apto

Entre los Goliats, cualquier adulto que no contribuya a tribu es expulsado. Un goliat por si solo tiene pocas probabilidades de supervivencia, especialmente uno que sea viejo o débil. Los goliats sienten poca piedad por aquellos adultos que no son capaces de encargarse de sí mismos, aunque un individuo que resulte herido o caiga enfermo es atendido, como resultado del concepto de justicia de los goliats. De un goliat que tenga una lesión permanente se esperará que siga proporcionando a la tribu su parte de ayuda. Típicamente, un goliat que se halle en esa situación morirá intentando llegar a lo que se le pide, o se ira silenciosamente durante la noche para buscar la fría voluntad del destino. En muchos casos, el ímpetu de los goliats en superarse a sí mismos se basa en la macabra inevitabilidad de su decrepitud y muerte. Un goliat moriría antes en combate, en la cúspide de su poder y fuerza, que aguantar la lenta decrepitud y muerte.

Pocos han conocido a un goliat anciano, e incluso aquellos goliats que han abandonado a su gente luchan con el ansia de abandonar sus vidas según sus capacidades físicas decaen. Debido a esas ansias de asumir riesgos, las tribus de goliats suelen sufrir un problema crónico por la falta de experiencia ofrecida por líderes con experiencia dilatada. Esperan de sus líderes que tengan una sabiduría innata, porque rara vez cuentan con que la sabiduría crezca con la edad.

Nombres Goliat

Cada goliat tiene tres nombres: un nombre de nacimiento asignado al recién nacido por sus padres, un apodo asignado por el jefe de la tribu y un nombre de clan. Un nombre de nacimiento tiene hasta tres sílabas. Los nombres de clan suelen tener cinco sílabas o más, y siempre terminan en una vocal. Los nombres de nacimiento rara vez están ligados al género.

Los goliats ven a ambos géneros como iguales en todas las cosas, y encuentran la separación de papeles según género que se da en otras culturas, cuanto menos sorprendente, y muchas veces motivo de burla. Para un Goliat, la persona que es mejor en una tarea debería ser la persona encargada de dicha tarea.

El apodo de un goliat es una descripción que puede cambiar a capricho de un caudillo o un anciano del clan. Se refiere a un gesto notable, o bien un éxito o bien un fallo, cometido por el goliat. Los goliats asignan y usan apodos con amigos de otras razas, y los cambian según las gestas notables de un individuo. Los goliats presentan los tres nombres cuando se identifican, en el orden de nombre de nacimiento, apodo y nombre de clan. En las conversaciones relajadas usan siempre su apodo.

Nombres de nacimiento: Aukan, Eglath, Gae-Al, Gauthak, Ilikan, Keothi, Kuori, Lo-Kag, Manneo, Maveith, Nalla, Orilo, Paavu, Pethani, Thalai, Thotham, Uthal, Vaunea, Vimak

Apodos: Mataosos, Impávido, Llamador del Alba, Buscador de Pedernal, Tallacuernos, Ajos de Halcón, Cazador Solitario, Saltarín, Aplasta racíces, Vigía, Mano Firme, Tejedor, Dos veces Huérfano, Mano Torcida, Pintor de Palabras

Nombres de Clan: Anakalathai, Elanithino, Gathakanathi, Kalagiano, Katho-Olavi, Kolae-Gileana, Ogolakanu, Thuliaga, Thunukalathi, Vaimei-Laga

Rasgos Goliat

Los goliats comparten un cierto número de rasgos en común entre sí.

Alineamiento. La sociedad de los goliat, con sus roles y tareas claramente definidos tiene unas fuertes inclinaciones legales. El sentido de justicia de los goliat, equilibrado con un énfasis en la autosuficiencia y responsabilidad personal, los lleva hacia la neutralidad.

Atleta natural: Tienes competencia en la habilidad de Atletismo.

Complexión poderosa. Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño superior a efectos de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, tirar o levantar.

Incremento de puntuación de característica. Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 1.

Edad. Los goliats tienen unas expectativas de vida comparables a las de los humanos. Llegan a la edad adulta al final de su segunda década de vida y normalmente suelen vivir menos de un siglo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Gigante.

Nacido en las montañas. Estás aclimatado a las grandes altitudes, incluyendo aquellas por encima de los 20,000 pies. También estás naturalmente adaptado a los climas fríos de la forma descrita en el Capítulo 5 de la Guía del Dungeon Master.

Resistencia pétrea: puedes centrarte para ignorar ocasionalmente el daño. Cuando sufres daño, puedes usar tu reacción para lanzar un d12. Añade tu modificador de constitución al número tirado y reduce el daño sufrido en ese total. Después de usar este rasgo no puedes volver a usar hasta que acabes un descanso corto o prolongado.

Tamaño. Los goliats miden entre 7 y 8 pies de altura y pesan entre 280 y 340 libras. Tu tamaño es mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30pies.

Hombres Lagarto

Si estás considerando llevarte a un escamoso *contigo en una aventura, recuarda este dato importante. El brillo extraño e inhumano en sus mientras te mira es la misma mirada que tu le echarías a un filete de ternera recién hecho*

-Tordek, guerrero enano y aventurero

Solo un estúpido mira a los hombres lagarto y no ve nada más que humanoides escamados. Sin importar su forma física, los hombres lagarto tienen más en común con las iguanas y los dragones que con los humans, los enanos o los elfos.

Los hombres lagarto poseen unos esquemas mentales extraños e inescrutables, sus deseos y pensamientos movidos por un juego de principios básicos diferentes a los de las criaturas de sangre caliente.

Sus aislados hogares en los pantanos puede que se encuentren a cientos de millas del asentamiento humano más cercano, pero la brecha entre su forma de pensar y la de los pieles lias es mucho más grande.

A pesar de su forma de pensar extraña, algunos hombres lagarto hacen esfuerzos por comprender y, a su manera, entablar amistad con otras razas. Esos hombres lagarto se convierten en aliados fieles y habilidosos.

Mentes Extrañas

La naturaleza reptiliana de los hombres lagarto no se manifiesta solo en su apariencia, sinó también en como piensan y actúan. Los hombres lagarto experimentan una vida emocional más limitada que otros humanoides. Al igual que la mayoría de los reptiles, sus pensamientos giran sobre todo alrededor del miedo, la agresividad y el placer.

Los hombres experimentan la mayor parte de los sentimientos omo descripciones desapegadas de las criaturas y situaciones. Por ejemplo, unos humanos enfrentadso contra un troll enfadado experimentan el miedo a un nivel básico. Sus miembros tiemblan, sus pensamientos se embrollan y sumen en el pánico y reaccionan por instinto. La emoción del miedo toma el control y controla sus acciones.

En contraste, los hombres lagarto ven las emociones como rasgos asignados a otras criaturas, objetos y situaciones. Un hombre lagarto no piensa "estoy asustado". Por el contrario, las criaturas agresivas y más fuerte se registran como seres temibles que deben ser evitados en la medida de lo posible. Si esas criaturas atacan, los hombres lagarto huyen, luchando solo si se ven acorralados. Los hombres lagarto no se asustan de un troll; por el contrario, entienden que un troll es una criatura temible y peligrosa y reacciones conforme a ello.

Los hombres lagarto no se enfadan de la forma en la que lo hacen otras criaturas, sino que reaccionan con agresividad hacia criatruas que pueden derrotar en una pelea y con las que no se puede tratar de otra forma. Son agresivos contra las presas que se quieren comer, las criaturas que quieren dañarlos, etcétera.

La gente agradable y las cosas hacen la vida más agradable para los hombres lagarto. Las cosas agradable deben ser preservadas, a veces al coste de la seguridad del propio hombre lagarto. Las criaturas y cosas más agradables son las que permiten a los hombres lagarto valorar más situaciones como agradables que como cosas que deba uno temer.



Frios y Calculadores

La mayor parte de los humanoides describen a la gente de sangre fría como carentes de emociones y empatía. La misma etiqueta sirve como una descripción apropiada de los hombres lagarto.

Careciendo de cualquier reacción de emociones internas, los hombres lagarto se comportan de una forma distante. No lloran a sus cañídos y se enfurecen contra sus enemigos. Simplemente observan y reaccionan tal y como la situación lo requiera.

Los hombres lagarto carecen de vínculos emociones importantes con el pasado. Valoran las situaciones de acuerto con su utilidad e importancia actuales y futuras. En ningún caso se aprecia esto de forma más fuerte que cuando los hombres lagarto tratan con sus muertos. Para un hombre lagarto un camarada que muere se convierte en una potencial fuente de comida. El compañeró podría haber sido un guerrero o un cazador, pero ahora el cuerpo es simplemente un montón de carne recién muerta.

Un hombre lagarto que vive entre otros humanoides puede, con el tiempo, aprender a respetar las emociones de otras criaturas.

El hombre lagarto no comparte esas emociones, sin embargo,sino que las valora de la forma forma clínica. Si, el enano caído podría ser más útil como fuente de comida, pero partir el cuerpo en filetes provocaría la agresividad en los demás humanoides y los haría menos útiles en el combate.

Utilidad y Supervivencia

La forma de pensar de los hombres lagarto podría parecer innecesariamente cruel, pero les ayuda a vivir en un medio ambiente hostil. Los pantanos en los que habitan están llenos con una abrumadora variedad de amenazas, Los hombres lagarto se centran en la supervivencia por encima de todo, sin otros sentimientos.

Los hombres lagarto valoran a todo el mundo y a todas las cosas en base a su utilidad. El arte y la belleza tienen escaso significado para ellos. Una espada afilada sirve a un propósito útil y bueno, pero una espada embotada es un peso muerto sin una piedra de afilar..

Los hombres lagarto ven poco necesario el planear las cosas más allá de una estación o así para el futuro. Esta postura les permite mantener su actual nivel de influencia en el mundo, pero limita su crecimiento. Los hombres lagarto no tienen interés alguno en desarrollar la escritura, hacer planes a largo plazo o cultivar otros métodos de progresar más allá de su simple existencia como cazadores y recolectores.

Indefensos Pieles Blandas

En su fuero interno, los hombres lagarto ven a los demás humanoides con una indiferencia rallana en la piedad. Venidos al mundo careciendo de duras escamas y afilados dientes, es una maravilla que se las hayan arreglado para sobrevivir tanto tiempo. El humano típico casi no podría durar un día en los pantanos.

Sin embargo, si otras criaturas prueban ser útiles para los hombres lagarto, esas criaturas puede activar una respuesta protectores que se ve incluso reforzada por su aparente debilidad. Los hombres lagarto valoran a esos seres como recién salidos del cascarón, jóvenes incapaces de protegerse a si mismos pero que podrían resultar útiles en el futuro si reciben cuidados.

Personalidad de los Hombres Lagarto

Puedes usar la tabla de Rasgos de los Hombres Lagarto para determinar rasgos de personalidad para un personaje hombre lagarto o inspirarte en ellos para desarrollar un manierismo único.

Rasgos de Hombre Lagarto

d8	Rasgo
1	Odia desperciar las cosas y no ves razón alguna por la que no aprovechara los enemigos caidos. Los dedos son sabrosos.
2	Duermes mejor cuando están sumergido en el agua
3	El dinero no significa nada para ti
4	Crees que solo hay dos especies de humanoides: hombres lagarto y comida
5	Has aprendido a reírte. Usas este talento en respuesta a todas las situaciones emocionales, para encajar mejor con tus camaradas
6	No entiendes como funcionan las metáforas. Eso no impide que las uses cada vez que tienes la oportunidad.
7	Aprecias a los humanoides de piel suave que se dan cuenta de que necesitan costas de malla y escamas para igualar los dones con los que tu naciste.
8	Disfrutas comiendo tu comida cuando todavía se mueve

Nombres de los Hombres Lagarto

Los hombres lagarto toman sus nombres del lenguaje dracónico. Usan simples títulos descriptivos otorgados por la tribu en base a los gestos o acciones notables de ese individuo. Por ejemplo, Garurt se traduce como "hacha," un nombre dado a un guerrero hombre lagarto que derrotó a un orco y reclamó el arma de su enemigo. Una mujer lagarto a la que le gusta esconderse dentro de un cañizar podría ser llamada Achuak, lo que significa “verde”, para describir como se camufla entre el follaje.

Los hombres lagarto no hacen distinción alguna entre hombres y mujeres en sus convenciones de nombres. Cada nombre de ejemplo incluye su traducción entre paréntesis.

Nombres de los Hombres Lagarto: Achuak (verde), Aryte (guerra), Baeshra (animal), Darastrix (dragón), Garurt (hacha), Irhtos (secreto), Jhank (martillo), Kepesk (tormental), Kethend (gema), Korth (peligro), Kosj (pequeño), Kothar (demonio), Litrix (armadura), Mirik (canción), Othokent (astuto), Sauriv (ojo), Throden (muchos), Thurkear (noche), Usk (hierro), Valignat (arder), Vargach (batalla), Verthica (montaña), Vutha (negro), Vyth (acero).

Rasgos de los Hombres Lagarto

Tu personaje hombre lagarto tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Constitución se incrementa en 2 y tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 1.

Edad. Los hombres lagarto alcanzan la madurez a los 14 años y rara vez viven más allá de los 60 años.

Alineamiento. La mayor parte de los hombres lagarto son neutrales. Ven el mundo como un lugar lleno de depredadores y presas, donde la vida y la muerte son algo natural. Solo desean sobrevivir, y prefieren dejar que las demás criaturas se dediquen a sus propios asuntos.

Tamaño. Los hombres lagarto son un poco más pesados y altos que los humanos, y sus coloridas crestas los hacen parecer incluso más grandes. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies, y tienens una velocidad de natación de 30 pies.

Mordisco. Tus fauces llenas de colmillos son un arma natural, la cual puedes usar para realizar ataques sin armas. Si impactas con ellas, produces daño perforante igual a ld6 + tu modificador de Fuerza, en vez del daño contundente normal para un ataque sin armas.

Artesano Astuto. Como parte de un descanso corto, puedes recoger hueso y pieles de una bestia, constructo, dragón, monstruosidad o planta derrotada de tamaño Pequeño o más grande para crear uno de los siguientes objetos: un escudo, un garrote, una jabalina o 1d4 dardos o agujas de cerbatana. Para usar este rasgo, necesitas un arma de filo, como una daga, o unas herramientas de artesano apropiadas, como las herramientas de un peletero.

Contener el Aliento. Puedes contener el aliento durante hasta 15 minutos.

Saber del Cazador. Ganas pericia con dos de las siguientes habilidades a tu elección: Manejo de Animales, Naturaleza, Percepción, Sigilo y Supervivencia.

Armadura Natural. Tienes una piel dura y escamosa. Cuando no vistes armadura, tu CA es de 13 + tu modificador de Destreza. Puedes usar tu modificador de Armadura Natural para determinar tu CA si ta armadura que vistes te deja con una CA menor. El beneficio de un escudo se aplica de forma normal cuando usas tu armadura natural.

Mandíbulas Hambrientas. En combate, puede lanzarte en un vicioso frenesí de alimentación. Como acción bonificada, puede realizar un ataque especial con tu mordisco. Si el ataque impacta, produce su daño normal, y ganas puntos de golpe temporales (mínimo de 1) iguales a tu modificador de Constitución, y no puedes usar este rasgo de nuevo hasta que no termines un descanso corto o largo

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Dracónico

Habla de los Hombres Lagarto

Los hombres lagarto pueden dominar el Común, pero sus esquemas de pensamiento dan como resultado patrones de habla distintos a los de otros humanoides.

Los hombres lagarto rara vez usan metáforas. Su habla es casi siempre literal. Pueden aprender idiomas, pero colo con dificultades. Los nombres los confunden a no ser que sean descriptivos. Tienden a aplicar sus propias convenciones de nombres a otras criaturas usando palabras comunes.

Los hombres lagarto usan verbos activos para describir el mundo. Un hombre lagart en un lugar de clima frio diría “Este viento trae frio”, en vez de decir que tiene frio. Los hombres lagarto tienden a definir las cosas en términos de acciones en vez de como efectos.

Kenku

El mapa que encontramos mostraba la entrada *al tesoro del Rey Sacerdote en mitad de la sección en ruinas de la ciudad. Nos aproximamos a nuestro destino, pero mientras llegábamos al arrasado edificio, una repentina cacofonía entró en erupción a nuestro alrededor. Los pájaros comenzaron a piar, los gatos maullaban y se escuchaban ladridos de perros. Lidda nos trajo a toda prisa de vuelta a las avenidas más seguras de la ciudad. Solo cuando estuvimos de vuelta en el área patrulladas por los guardias nos explicó que los sonidos indicaban que la gente sin alas había reclamado esa área y que traspasar los límites era coquetear con la muerte.*

-Gimble, Notas de un Cazatesoros

Atormentados por un antiguo crimen que les despojó de sus alas, los kenku vagabundéan por el mundo como vagabundos y ladrones que viven en los límites de la sociedad humana. Los kenku sufren de una siniestra reputación que no está totalmente injustificada, pero pueden probar ser valiosos aliados.

Una Antigua Maldición

Los kenku sirvieron una vez a una poderosa y misteriosa entidad en otro plano de existencia. Algunos creen que eran esbirros de Grazz't, mientras que otros dicen que eran batidores y exploradores de los Duques del Viento de Aaqa. Cualquiera que sea la verdad, de acuerdo a las leyendas, los kenku traicionaros a su amo. Incapaces de resistir la atracción que suponía un rutilante y hermoso tesoro, los kenku intrigaron para robar el objeto y escapar al Plano Material.

Desafortunadamente para los kenku, su amo descubrió su plan antes de que pudieran llevarlo a cabo. Enfurecido, la entidad impuso tres terribles maldiciones sobre ellos. Primero, las amadas alas de los kenku se marchitaron u cayeron de sus cuerpos, dejándolos atados a la tierra. Segundo, debido a que su ingeniudad y habilidades les habían llevado a intrigar contra su amo, la chispa de



la creatividad les fue arrancada de sus almas. Finalmente, para asegurarse de que los kenku jamás divulgarían ningún secreto, sus amo les arrebató sus voces. Una vez la entidad quedó satisfecha por haberlos castigado suficientemente, los kenku fueron liberados en el Plano Material.

Desde entonces, los kenku han vagabundeado por el mundo. Se asiente en lugares en donde se les acepta, normalmente ciudades tétricas que han caído en desgracia y están dominadas por el crimen.

Sueños de Volar

Por encima de todo lo demás, los kenku desean recuperar su capacidad de volar. Cada kenku nace con un desea de surcar los aires, y aquellos que aprenden conjuros lo hacen con la esperanza de dominar conjuros que les permitan volar. Los rumores de objetos mágicos voladores como alfombras voladores, escobas capaces de volar y objetos similares provocan grandes deseos a los kenku que hacen que quieran obtenerlos para si mismos.

A pesar de su carencia de alas, los kenku aman vivir en torres y otras estructuras altas. Buscan ruinas que se eleven hacia los cielos, aunque carecen de la motivación y creatividad para realizar reparaciones o fortificar esos lugares. A pesar de esto, su pequeño peso y tamaño les permite vivir en destartaladas estructuras que se colapsaría bajo un humano o un orco.

Algunas cofradías de ladrones usan a los kenku como centinelas y mensajeros. Los kenku viven en los edificios y torres más altos que controla la cofradía, lo que les permite acechar en los niveles más altos y mantener un ojo avizor sobre la ciudad que se despliega bajo ellos.

Plagiarios Irredimibles

Como resultado de su falta de creatividad, los kenku funcionan cómodamente como esbirros de un amo más poderoso, Los líderes de bandada hacen cumplir la disciplina y minimizan los conflictos, pero fallan a la hora de realizar una planificación efectiva o diseñar planes a largo plazo.

Aunque incapaces de hablar con sus propias voces, los kenku pueden imitar perfectamente cualquier sonido que escuchen desde la voz de un mediano hasta el ruido de rocas cayendo por una ladera..

Sin embargo, los kenku no pueden crear sonidos y solo pueden comunicarse usando sonidos que hayan escuchados. La mayor parte de kenku usan una combinación de frases que hayan scuchado y efectos sonoros para transmitir ideas y pensamientos. Por la misma razón, los kenku no tienen la capacidad de inventar nuevas ideas o crear cosas. Los kenku pueden copiar objetos existentes con una habilidad excepcional, lo que les permite ser excepcionales artesanos y escribas- Pueden copiar libros, realizar réplicas de objetos y en general medrar en situaciones donde puedan producir grandes números de objetos idénticos. Pocos kenku encuentran satisfactorio este trabajo, ya que su búsqueda por la libertad de volar les hace poco adecuados para establecerse en una rutina.

Esbirros Ideales

Los kenku se reúnen en grupos llamados bandadas. Una bandada es liderada por el kenku más viejo y experimentado, con el abanico de conocimientos más amplio del que extraer información, a veces llamado Maestro

Aunque los kenku no pueden crear cosas nuevas, tienen un talento para aprender y memorizar los detalles. Por tanto, los kenku ambiciosos destacada como soberbios espías y exploradores. Un kenku que aprende esquemas y planes elegantes diseñados por otras criaturas puede ponerlos en funcionaminto. Los kenku carecen del talento para improvisar o alterar un plan, pero un Maestro sabio puede establecer varios planes en funcionamiento al mismo tiempo, seguro de que sus lacayos seguirán sus órdenes al pie de la letra.

Por esta razón, muchos kenku se ganan una vida fácil sirviendo como mensajeros, espías y centinelas para las cofradías de ladrones, bandidos y otros cárteles criminales. Una red de kenku puede transmitir una llamada de pájaro o ruido similar por toda la ciudad, alertando a sus aliados de que se aproxima una patrullas de guardias o para señalar que hay una buena oportunidad para realiar un robo.

Dado que los kenku pueden reproducir con precisión cualquier sonido, los mensajes que transmiten rara vez sufren degradación o cambios en su significado. Los mensajeros humanos podrían cambiar palabras o frases y alterar un mensaje de forma inadvertida, pero los kenku producen copias perfectas de cualquier cosa que escuchen.

Aventureros Kenku

Los aventureros Kenku son normalmente los upervivientes de una bandada que ha sufrido graves pérdidas, o un kenku fuera de l común que se ha cansado de la vida criminal. Estos kenku son más

ambiciosos y arrojados que sus compañeros. Otros parten en su propia búsqueda de los secretos del vuelo, quieren dominar la magia o descubrir el secreto de su maldición y encontrar alguna forma de romperla. Los aventureros kenku, a pesar de su relativa independencia, tienen tendencia a buscar un compañero al que imitar y seguir. A un kenku así le encanta imitar la voz y palabras de su compañero escogido.

Nombres Kenku

Dado que los kenku pueden duplicar cualquier sonido, sus nombres son extraidos de una asombrosa variedad de sonidos y frases. Los nombres kenku tienen a dividirse en trece distinción alguna entre los nombres femeninos y masculinos.

Los matones, guerreros y duros luchadores lenku adoptan normalmente ruidos hechos por armas, como golpe de una maza contra una armadura o el sonido resultado de partir un hueso. Los no kenku se refieren a los kenku describiendo estos sonidos. Ejemplos de este tipo de nombres son Aplastador, Atronador, tajador y Golpeador.

Los ladrones, embaucadores y saqueadores kenku adoptan sonidos de animales, normalmente de aquellos que uno puede encontrar en un entorno urbano. De esta forma, los kenku pueden llamarse entre si mientras aquellos que los escuchan los confunden con naimales normales. Los no kenku usan nombres referidos al sonido del animal que el kenku imita, como Rata rascando, Silbador, Chillido de Ratón y Gruñidor.

Algunos kenku le dan la espalda a la vida criminal para perseguir oficios legítimos. Estos kenku adoptan ruidos realizados como parte de su trabajo. Un marinero duplicará el sonido de unas velas al viento, mientras que un herrero duplicará el resonar de un martillo chocando contra metal. Los no kenku describen a esta gente por sus sonidos característicos, como Vela flameante, Martilleador y Cortador.

Rasgos Kenku

Tu personaje kenku tiene los siguientes rasgos raciales.
Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de destreza se incrementa en 2 y tu puntuación de Sabiduría se incrementa en 1.
Edad. Los kenku tienen una esperanza de vida menor que la de los humanos. Llegan a la madurez sobre los 12 años y pueden llegar a vivir hasta los 60.
Alineamiento. Los kenku son criaturas caóticas, rara vez dedicándose a algo durante un tiempo largo, y se preocupan sobre todo por preservar su propia vida. Son generalmente caóticos neutrales en su comportamiento.
Tamaño. Los kenku tienen unos 5 pies de altura y pesan entre 90 y 120 libras. Tu tamaño es mediano.
Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.
Falsificación Experta. Puedes duplicar la escritura y artesanía de otra criatura. Tienes ventaja en todos los controles realizados para producir falsificaciones o duplicados de objetos ya existenjtes.
Entrenamiento Kenku. Tienes pericia a tu elección en dos de las siguientes habilidades: Acrobacias, Engaño, Juego de Manos y Sigilo.
Imitación. Puedes imitar sonidos que hayas escuchado, incluyendo voces. Una criatura que escuche los sonidos que haces puede discernir que es una imitación con un control exitoso de Sabiduría (Intuición) en oposición a tu control de Carisma(Engaño).

Interpretando a un Kenku

Si estás interpretando a un kenku, los constantes intentos de imitar sonidos pueden resultar confusos o irritantes en vez de divertidos. Puedes simplemente describir los sonidos que hace tu personaje y lo que significan. Se claro acerca de las intenciones de tu personaje a no ser que, de forma deliberada, busques ser inescrutable o misterioso.

Podrías decir, “Chasqueador” hace lentamente el sonido de un martillo golpenando una piedra para mostrar lo aburrido que está. Juega con su daga y estudia al agente de la Alianza de los Señores sentado en la barra. Crear un vocabulario de sonidos para que los demás jugadores loas descifren podría sonar divertido, pero puede resultar una distracción y enlentecer el ritmo del juego.

Idiomas. Puedes leer y escribir Común y Aurano, pero solo puedes hablar usando tu rasgo de Imitación.

Tabaxi

TUVIMOS AQUÍ A UNA TABAXI UNA VEZ, HACE UNOS *pocos inviernos. Tenía el bodegón lleno cada noche con sus historias y pasaba la mayor parte de los dñias durmiendo en una silla delante de la chimenea. Pensábamos que era perezosa, pero cuando Linene vino buscando un broche desaparecido, estaba fuera de las puertas antes de que pudiera siquiera parpadear.*

-Toblen Stonehill, posadero

Provenientes de una tierra extraña y lejana, los vagabundos tabaxi son humanoides gatunos movidos por la curiosidad que coleccionas artefactos interesantes, recopilan cuentos e historias y echan un ojo encima de todas las maravillas del mundo. Los viajeros definitovs, los inquisitovs tabaxi rara vez permanecen en un lugar durante demasiado tiempo. Su naturaleza innata les empuja a no dejar ningún secreto por descubrir, ni tampoco tesoros o leyendars perdidas.

Vagabundos Exiliados

La mayor parte de los tabaxi se quedan en su distante patria, contendos de morar en pequeños clanes muy unidos. Estos tabaxi cazan para comer, fabrican objetos y en su mayor parte permanecen separados del mundo.

Sin embargo, no todos los tabaxi están satisfechos con esa vida. El Señor de los gatos, la figura divina responsable de la creción de los tabaxi, otorga a cada uno de sus hijos con un rasgo felino específico. Aquellos tabaxi recompensados con la curiosidad se ven empujados a vagabundear lejos. Buscan historias, artefactos y saber. Aquellos que sobreviven a este periodo de vagabundeo vuelven a su hogar en sus últimos días para compartir historias del mundo exterior. De esta forma, los tabaxi permanecen aislados pero nunca ignorantes acerca del mundo más allá de su hogar

Trocadores de Saber

Los tabaxi valoran el conocimiento por encima de las cosas materiales. Un cofre lleno de monedas de oro puede ser útil para comprar comida o un rollo de cuerda pero no tiene un interés intrínseco.

A ojos de los tabaxi, acumular riqueza es como empaquetar raciones par aun largo viaje. Es importante sobrevivir en el mundo, pero no vale la pena obsesionarse con ello.

El Señor de los Gatos
La deidad de los tabaxi es una voluble entidad, como conviene al patrón de los gatos. Los tabaxi creen que el Señor de los Gatos vagabundéa por el mundo, vigilándolos e interviniendo en sus asuntos según se anecesario. Los clérigos del Señor de los Gatos son raros y normalmente acceden al Dominio de la Superchería.

Por el contario, los tabaxi valoran el conocimiento y las nuevas experiencias. Sus orejas se levantan en una taberna atestada de gente, y cuentan historias a cambio de comida, bebida y dinero. Los tabaxi podrían marcharse con las bolsas vacías, pero se regocijan con las historias y rumores que han descubierto como un ávaro se afana en contar sus monedas. Aunque la riqueza material atrae poco la atención de los tabaxi, tiene un deseo insaciable de encontrar e inspeccionar reliquias antiguas, objetos mágicos u otros onjetos raros. Aparte de por el poder que dichos objetos pueden conferir, un tabaxi obtiene gran satisfacción desentrañando las historias detrás de su creación así como los relatos de como han sido usados.

Intereses Fugaces
Los tabaxi vagabundos son criaturas mercuriales, cambiando una obsesión o pasión por la siguiente según les de un antojo. Los deseos de un tabaxi brillan con fuerza, pero una vez logrados desaparecen para ser reemplazados por una nueva obsesión. Los objetos siguen siendo intrigantes solo mientras sigan albergando secretos. Un pícaro tabaxi podría pasar felizmente meses planeando como robar una extraña gema de manos de un noble solo para cambiar por un pasaje en un baroc o una semana de alojamiento después de robarla. El tabaxi podría tomar extensas anotaciones o memorizar cada faceta de la gema antes de pasársela a otro, pero la gema ya no tendrá ningún atrativo una vez sus secretos y naturaleza han sido despojados de todo misterio.

Buhoneros y Juglares
La curiosidad empuja a la mayor parte de los tabaxi que puedan ser encontrados lejos de su patria, pero no todos ellos se convierten en aventureros. Los tabaxi que buscan un camino más seguro para satisfacer sus obsesiones se convierten en buhoneros y juglares itinerantes. Estos tabaxi trabajan en pequeños grupos, normalmente consistentes en un tabaxi anciano y más experimentado que guía hasta a cuatro jóvenes que están aprendiendo su lugar en el mundo. Viajan en pequeños y coloridos carromatos, moviéndose de asentamiento en asentamiento. Cuando llegan colocan un pequeño escenario en una plaza pública donde cantan, tocan instrumentos, cuentan historias y ofrecen objetos exóticos a cambio de objetos que piquen su interés. Los tabaxi aceptarán oro a regañadientes, pero preferirán con mucho objetos interesantes o historia como pago.

Estos vagabundos se mantienen dentro de reinos civilizadso, prefiriendo negociar en lugar de perseguir métodos más peligrosos de satisfacer su curiosidad. Sin embargo, no están por encima de un discreto robo para echar sus garras sobre un objeto particularmente interesante cuando su dueño se niega a venderlo o trocarlo.

Nombres Tabaxi
Cada tabaxi tiene un único nombre, determinado por su clan y elegido de acuerdo con una compleja fórmula basada en la astrología, profecía, historia del clan y otros factores esotéricos.

Los nombresTabaxi pueden aplicarse a hombres y mujeres, y la mayor parte de ellos usan apodos derivados o inspirados en sus nombres completos.

Los nombres de clan están normalmente basados en rasgos geográficos localizados en los territorios del clan o en sus alrededores.

La siguiente lista de ejemplos de nombres tabaxi incluyen los apodos entre paréntesis.

Nombres Tabaxi: Nube en la Cima de la Montaña (Nube), Cinco Troncos (Tronco), Zapato de Jade (Jade), Colobrí zurdo (Pájaro), Siete Nubes de Tormenta (Trueno), Falda de Serpientes (Serpiente), Espejo Humeante (Humo)

Clanes Tabaxi: Acantilados Brillantes, lluvia Lejana, Árbol dela Montaña Río Retumbante, Montaña Ronca.

Personalidad Tabaxi
Un tabaxi podría tener motivaciones e intereses muy diferentes a los de un enano o un elfo con un trasfondo similar.

Puedes usar las siguientes tablas para personalizar tu personaje adeás del rasgo, idal, vínculo y tara de tu trasfondo.

La tabla de Obsesiones Tabaxi puede ayudarte a afinar los objetivos de tu personaje. Para más diversión, tira un nuevo resultado cada pocos días que pasen en la campaña para reflejar su siempre cambiante curiosidad.

Obesiones Tabaxi

d8	Mi Curiosidad está Actualmente centrada en…
1	Un dios o entidad planar
2	Un monstruo
3	Una civilización perdida
4	Los secretos de un mago
5	Un objeto corriente
6	Un objeto mágico
7	Un lugar
8	Una leyenda o cuento

Rasgos Tabaxi

d10	Rasgo
1	Echas de menos tu hogar tropicla y te quejas incesantemente acerca del clima frio, incluso en verano.
2	Nunca llevas dos veces la misma ropa, a no ser que no tengas otra opción
3	Tienes una fobia menor hacia el agua y odias mojarte
4	Tu cola siempre traiciona tus pensamientos.
5	Ronrronéas en voz alta cuando estás feliz
6	Mantiene una pequeña bola de lana en tu mano, con la que no paras nunca de juguetear.
7	Siempre estás endeudado, dado que te gastas todo tu oro en extravagantes fiestas y regalos para tus amigos
8	Cuando hablas de alguna cosa con la que estás obsesionado hablas muy rápido y sin pausa y los demás tienen problemas para comprenderte.
7	Eres una fuente de conocimientos varios por los conocimientos e historias que ha descubierto.
8	No puedes evitar el guardarte objetos interesantes con los que te encuentras durante tus viajes



Rasgos Tabaxi

Tu personaje tabaxi tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 2, y tu puntuación de Carisma se incrementa en 1.

Edad. Los tabaxi tienen expectativas de vida comparables a la de los humanos.

Alineamiento. Los tabxi tienden a alineamientos caóticos, ya que dejan que sus impulsos y gustos guíen sus decisiones. Rara vez son malvados, siendo empujados la mayor parte de ellos por la curiosidad, no por la avaricia u otros impulsos oscuros.

Tabaxi en los Reinos Olvidados

En los Reinos Olvidados, los tabaxi provienen de Maxtica, un reino localizado muy lejos a través del océanos al oeste de las Costa de la Espada. Los tabaxi de Maztica son conocidos por su aislamiento, y hasta hace poco nunca se habían aventurero lejos de su patria. Los tabaxi hablan poco acerca de por qué eso ha cambiado, aunque persisten los rumores acerca de extraños sucesos en esos distantes territorios.

Tamaño. Tabaxi de media son más altos que los humanos, y relativamente delgados. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Tienes los agudos sentidos de un gato, especialmente viendo en la oscuridad. Puedes ver en condiciones de luz ténue a una distancia de 60 pies como si hubiera una luz brillantem y en la oscuridad como si hubiera una luz ténue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Agilidad Felina. Tus reflejos y agilidad te permiten moverte con un estallido de velocidad. Cuando te mueves durante tu turno en combate, puedes doblar tu velocidad hasta el final de tu turno. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarl hasta que te muevas 0 pies durante uno de tus turnos.

Garras del Gato. Debido a tus garras, tienes una velocidad trepando de 20 pies. Además, tus garras son armas naturales, las cuales puedes usar para realizar ataques sin armas. Si impactas con ellas, produces daño cortante igual a 1d4+tu modificador de Fuerza, en lugar del daño contundente normal de un ataque sin armas.

Talento Gatuno. Tienes pericia en las habilidades de Percepción y Sigilo.

Idiomas. Hablas, leer y escibres Común y otro idioma a tu elección.

Tritón

AH, LOS TRITONES. IMAGINATE QUÉ PASARÍA SI LOS *elfos pasaran siglos bajo el agua, donde su arrogancia y pretensiones pudieran crecer sin ser moletadas. Al menos los tritones pasaron este tiempo luchando contra sahuagin y cosas peores, por lo que sabes que puedes contar con ellos en una pelea.*

-Brego Stoneheart, capitán de navío

Los tritones guardan las profundidades oceánicas, construyendo pequeños asentamientos al lado de profundas fosas, portales a los planos elementales u otros lugares peligrosos lejos de los ojos de la gente que vive en tierra. Los largamente establecidos como guardianes de los profundos fondos oceánicos, en los últimos años los nobles tritones se han vuelto cada vez más activos en el mudno de arriba.

Cruzados Acuáticos

Hace siglos, los tritones entraron en el muro en respuesta a la creciente amenaza de elementales malvados. Los tritones lucharon muchas guerras contra sus enemigos en el Plano del Agua, empujándolos a las Profundidades Oscurecidas donde escaparon a la aplastante presión y completa oscuridad. Con el tiempo, los tritones se dieron cuenta de que sus antiguos oponentes elementales se habían sumido en el silencio. Expediciones a las profundidades revelaron que los Krakens, sahuagin y enemigos mucho peores habían huído del Plano del Agua hacia el Plano Material.

Los tritones, empujados por su sentido del deber, no podían permitir que sus oponentes escaparan tan fácilmente. Un cónclave de tritones escogió a voluntarios habilidosos en las armas y la magia como parte de una fuerza expedicionaria para marchar hacia el Plano Material y buscar a sus enemigos. Los tritones se extendieron por los océanos del mundo y establecieron protectorados para vigilar las profundas simas oceánicas, portales, cuevas submarinas y otros lugares donde sus enemigos podían acechar. Los destruían cuando los encontraban y empujaban a huir al resto.



Con sus enemigos exiliados a los confines más profundos del mar, los tritones se asentaron para vigilar ante cualquier signo de su retorno.

Con el tiempo, los tritones extendieron sus protectoreados sobre el fondo marino desde sus asentamientos iniciales y construyeron puestos comerciales para crear comercio con otras razas. A pesar de esta expansión, pocas gentes los conocen. Sus asentamientos son tan remotos que incluso los sirénidos y los elfos marinos ara vez se los encuentran.

Nobles Altaneros

Como resultado de su aislamiento y limitada comprensión del Plano Material, los tritones pueden parecer arrogantes y altaneros. Se ven a su mismos como guardianes del mar, y esperan que otras criaturas les ofrezcan un profundo respecto, cuando no una absoluta deferencia.

Esta actitud puede ofender a los demás, pero surge de una semilla de verdad. Pocas gentes conocen las grandes victorias de los tritones contra las terroríficas amenazas submarinas. Los tritones no toleran bien tal ignorancia y se deleitan en exponer la gran deuda que las demás razas tienen con ellos.

Los tritones tienen también una tendencia a emerger de su aislamiento asumiendo que las demás gentes les darán la bienvenida como resptados aliados y mentores. Una vez más, la distancia explica gran parte de esta actitud. La visión limitada que los tritones tienen acerca del mudno los deja en completa ignorancia de los reinos, guerras y otras luchas en el mundo de la superficie. Los tritones rápidamente ven estas preocupaciones como sucesos menores, pequeños episodios laterales en comparación con el papel de los tritones como verdaderos protectores del mundo.

Campeones Inquebrantables

A pesar de sus bruscos modales, los tritones son criaturas benevolentes de corazón, convencidos de que las demás razas civilizadas se merecen su protección. Sus actitudes pueden molestar, pero cuando las flotas piratas merodéan entre las olas o un kraken se despierta de su sueño, ellos se encuentran entre los primeros que cogen las armas para proteger a los demás.

Los tritones rápidamente se sacrifican por bien común. Lucharán y morirán sin dudarlo por los humanos, sirénidos y otrasm criaturas. Su naturaleza reclusiva les hace ignorar la historia de las demás razas, pero también soportan un tremendo sentimiento de culpa por haber permtido que los males del Plano del Agua entraran en el Plano Material y amenazaran a sus habitantes. Los tritones creen que tienen una deuda de honor con el mundo y lucharán y morirán para pagarla.

A veces, su fervor e ignoracia del mundo puede hacer que yerren. Los tritones que se encuentren con otras criaturas por primera vez pueden subestimarlas, haciéndolos vulnerables al engalo. Cuando fuerte tradición marcial, a veces los tritones pueden estar demasiado ansiosos por entrar en combate.

Extraños en la Superficie

Dado su aislamiento, la mayor parte de los tritones nunca ha estado en el mundo de la superficie. Tienen dificultadas con la idea de que no se pueden mover rápidamente dentro y fuera del agua, y el paso de las estaciones les sorprende.

Conjuro: Muro de Agua

3rd-level evocation

Tiempo de Lanzamiento: 1 action
Alcance: 60 feet
Componentes: V. S, M (una gota ded agua)
Duración: Concentración, hasta 10 minutos

Conjuras un muro de agua en el suelo en un punto dentro de alcance que puedas ver. Puedes hacer que el muro tenga hasta 30 pies de longitud, 10 de altura y 1 pie de espesor, o puedes crear un muro anular de hasta 20 pies de diámetro, 20 de altura y 1 pie de espesor. El muro se desvanece cuando el conjuro termina. El espacio ocupado por el mur se considera terreno difícil.

Cualquier ataque de arma a distancia que entre en el especio del muro tiene desventaja en la tirada de ataque, y el daño por fuego se reduce a la mitad si el efecto de fuego pasa a través del muro para alcanzar su blanci. Los conjuros que producen daño por frio que pasen a través del muro harán que el área de ese por la que pasen se congele (se congela una sección de al menos 5 pies cuadrados). Cada sección de 5 pies cuadrados tiene CA 5 y 15 puntos de golpe. Reducir una sección congelada a 0 puntos de golpe la destruye. Cuando una sección de muro es destruida, el agua del muro no la ocupa.

Los tritones también encuentran incomprensibles la variedad de instituciones sociales, reinos y otros costumbres. A pesar de toda su orgullosa cultura, siguen completamente inocentes acerca del mundo de la superficie. El protectorado tritón típico está fuertemente reglado, organizado y unificado alrededor de una causa común. Un triton en la superficie se queda rápidamente confundido por la asombrosa variedad de alianzas, rivalidades y pequeños feudos que impiden que la gente de la superficie se una de forma verdadera.

En el peor de los casos, la arrogancia de un tritón arregla esta tendencia de los tritones de no comprender las costumbres del mundo de la superficie. Es fácil para un tritón el despreciar unas costumbres sociales sorprendentes, o lo que el triton percibe como barbarie, debilidad o cobardía de la gente de la superficie.

Personalidad de los Tritones

Lejos de ser perfectos, estos campeones del biene tienen buenas intenciones pero se ven fácilmente fruistrados en sus relaciones con los demás. Puedes seleccionar, tirar en la tabla o adaptar un rasgo específico de los tritones de los presentes en la tabla Rasgos de los Tritones. Usa el rasgo para infornar de como representar a tu personaje.

Rasgos de los Tritones

d8	Rasgos de los Tritones
1	Planteas tus peticiones como órdenes que esperas sean cumplidas
2	Eres rápido al vanagloriarte de la grandeza de tu civilizaciñon
3	Has aprendido una versión anticuada de Común y dejas caer expresiones como “vos” y “os cuando hablas.
4	Asumes que la gente te dice la verdad acerca de las costumbres y expectativas de las gentes del lugar
5	El mundo de la superficie es un lugar maravillos y catalogas todos sus detalles en un diario.
6	Asumes por errar que la gente de la superficie conoce a los tritones y que está impresionado por la historia de tu gente

Nombres de los Tritones

La mayor parte de los nombres de los tritones tienen dos o tres sílabas. Los nombres masculinos terminan normalmente con una vocal y la letra “s”, y los nombres femenino terminan normalmente con una “n”. Los tritones usan como apellido el nombre de su protectorado, formado el apellido añadiendo una vocal seguida de una “th” al final, al nombre del protectorado.

Nombres Femeninos de Triton: Aryn, Belthyn, Duthyn, Feloren, Otanyn, Shalryn, Vlaryn, Wolyn

Nombres Femeninos de Triton: Corus, Delois, Jhimas, Keros, Molos, Nalos, Vodos, Zunis

Apellidos Triton: Ahlorsath, Pumanath, Vuuvaxath

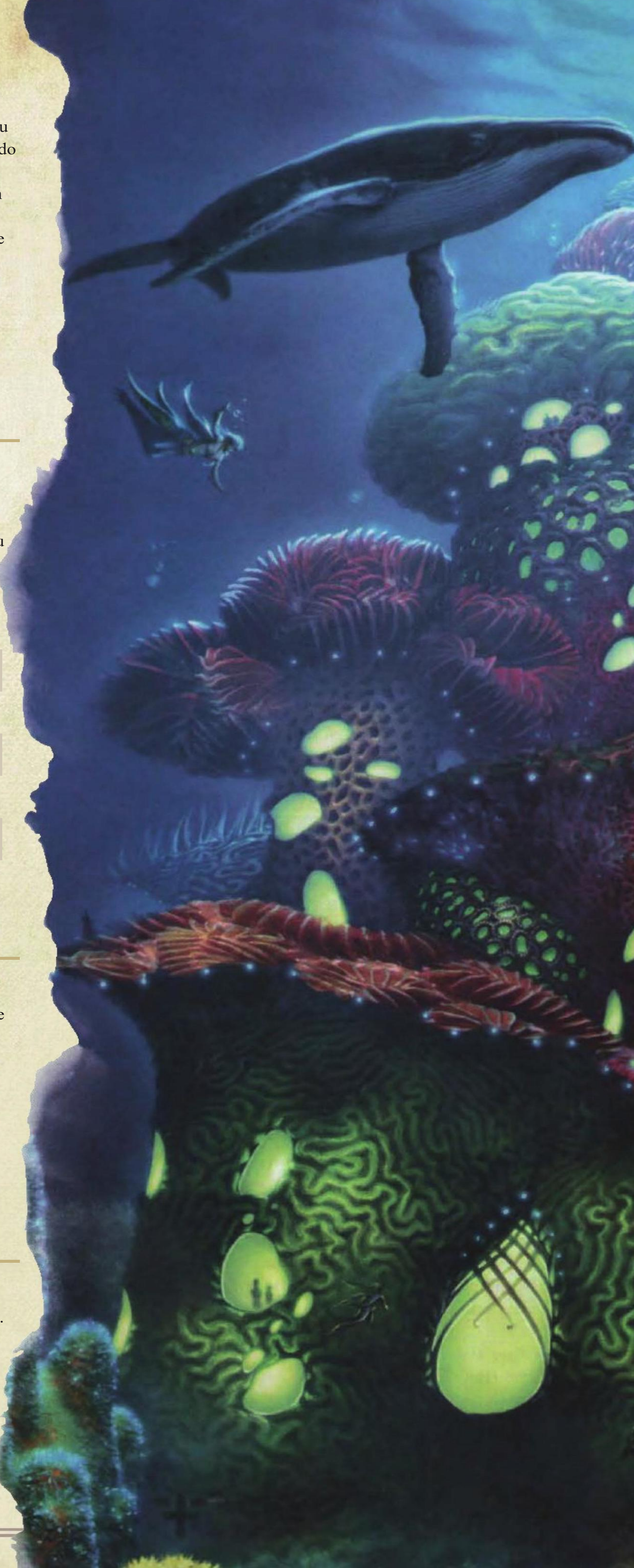
Rasgos de los Tritones

Tu personaje triton tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tus puntuaciones de Fuerza, Constitución y Carisma se incrementan cada una en 1.

Edad. Los tritons alcanzan la madurez alrededor de los 15 años y pueden llegar a vivir hasta 200 años.

Alineamiento. Los tritones tienden a ser legales buenos. Como guardianes de los rincones más oscuros del mar, su cultura los empuja hacia el orden y la benevolencia.



Tamaño. Los tritones son ligeramente más bajos que los humanos, con una media de 5 pies de altura. Tu tamaño es Median.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies, y tienes una velocidad de Nadar de 30 pies.

Anfibio. Puedes respirar aire y agua.

Controlar el Aire y el Agua. Como hijo de los océanos, puedes invocar la magia del aire y agua elementales. Puedes lanzar *nube de bruma* con este rasgo. Comenzando en el 3º nivel, puedes lanzar con él *soplo de viento*,y comenzando en el 5º nivel, también puedes lanzar *muro de agua* (revisa el conjuro en la barra lateral). Una vez lances un conjuro con este rasgo, no puedes volver a lanzarlo hasta que acabes un descanso largo. El Carisma es tu puntuación de características de conjuros para estos conjuros.

Emisario de los Mares. Las bestias marinas tienen una afinidad extraordinaria con tu gente. Puedes comunicar idéas simples con las bestias que respiran agua. Pueden comprender el significado general de tus palabras, aunque no tienes ninguna capacidad especial de comprenderlas a estas.

Guardianes de las Profundidades. Adaptado a incluso las profundidades oceánicas más extremas, tienes resistencia al daño por frio, e ignoras cualquier inconveniente provicado por un ambiente subacuático profundo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Primordial.

Aventureros Monstruosos

En algunas campañas, humanoides normalmente considerados como siniestras amenazas pueden lanzarse a la aventura junto a humanos y otras razas estándar. Esta sección está dirigida a los DMs que deseen expandir las opciones de raza para sus campañas más allá de las gentes más comunes en los mundos de D&D.

¿Por Qué un Personaje Monstruoso?

Crear personajes como criaturas normalmente consideradas como villanos en la campaña ofrece interesantes posibilidades de interpretación.

Ya sea jugadas en base de comedia o como una trágica historia de traición y pérdida, o como antihéroe, un personaje monstruoso le otorga a un jugador la posibilidad de afrontar un inusual desafio en la campaña. Antes de permitir personajes monstruosos en tu campaña considera las siguientes tres cuestiones.

Raro o Corriente

Considera cuan comunes son los orcos, goblins y aventureros similares en tu escenario de campaña. Son vistos como algo no más extraño que los elfos o los enanos?. Son recibidos con suspicacia? El papel que estas razas juegan en tu escenario de campaña debería determina el tipo de reacciones con los que estos personajes deberían encontrarse.

No te asustes por llevar las cosas a un extremo. Un personaje orco podría tener que aventurarse disfrazado dentro de una aldéa o permanecer fuera en la espesura, por temor a ser metido en prisión o sufrir el linchamiento por parte de una turba. Asegurate de hablar con al grupo acerca de que esos personajes pueden espearar ser tratados por el mundo.

A algunos personajes les gusta el desafio de llevar a un exiliado, pero no crees una expectativa y luego entregues otra cosa.

Puedes establecer a una criatura monstruosa como simplemente otra cultura en tu campaña, una que tiene alianzas y rivalidades con los humanos, elfos y enanos. Un reino hobgoblin podría ser vir como barrera entre un reino humano y una asolada región domida por el engendro de Kyuus. Los kobolds podrían construir ciudades, arquitectors de grandes edificios fuertemente fortificados, en los que otras gentes viven a cambio de un precio. Las notas culturales en el Capítulo 1 son la de las descripciones estándar de D&D acerca de estas criaturas, pero en ningún modo tienen por qué definirlas para tu campaña. Usalas como punto de inicio para tus propias ideas.

Exiliado o Embajador

Considera como la cultura nativa de un personaje monstruoso ve al personaje. Trabaja con el jugador para determinar como terminó el personaje llevando una vida como aventureros.

El vínculo de un personaje es un gran punto de inicio que considerar al respecto de esta cuestión- Como empujó a la aventura el vínculo de ese personaje? Los rasgos , taras e ideales del personajes también pueden jugar un papel a la hora de detallar más su historia.

Amigos o Enemigos

Figurate que vínculos especiales tiene el personaje hacia otros miembros del grupo de aventureros. Un brujo orco podría ser el enemigo jurado del explorador eneno, pero ambos se ven obligados a trabajar juntos contra un enemigo común. Quizás el hechicero kobold era el familiar del mago tiflin, transformado por un iracundo archimago como resultado de un pequeño agravio. El paladín hobgoblin podría haber sido antes un humano, pero se cruzó con la Saga equivocada y fue maldecido con una forma malvada. Un vínculo creativo entre un personaje monstruoso y el resto del grupo ayuda a hacer de la campaña algo memorable.

La tabla origen Monstruoso da un cierto número de ideas para añadir a un personaje monstruoso en la campaña.

Origen Monstruoso

d8	Rasgos Monstruosos
1	Eres un espía enviado a destruir a tus enemigos desde dentro.
2	Eres la víctima de una maldición o conjuro de *polimorfar*
3	Fuiste criado por humanos, elfos o enanos y has adoptado su cultura
4	A una tierna edad, adoptaste una religión humana y ahora la sirves fielmente
5	Recibiste una visión divina que fue lo que te colocó en tu camino actual y ocasionalmente recibes nuevas visiones que te guían
6	Tu enemigo jurado es un aliado de tu gante, lo que te forzó a abandonar tu tribu para poder vengarte
7	Una malvada entidad ha corrompido la sociedad de tu gente
8	Una herida o extraño suceso hizo que perdieras todos los recuerdos de tu pasado, pero de vez en cuando vuelven destellos de recuerdos de este.

Rasgos Raciales

Los rasgos de juego de las razas monstruosas aparecen recogidos aquí. Consulta el Capítulo 1 para sus notales culturales y de interpretación. Algunas de estas razas son inusuale en el sentido de que tienen penalizadores a alguna puntuación de característica y algunas son más poderosas o menos que las razas típicas de D&D, una razón adicionales para que estas razas monstruosas sean usadas con precaución en una campaña.

Rasgos de los Goblins

Tu personaje goblin tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 2 y tu puntuación de Constitución se incrementa en 1.

Edad. Los goblins alcanzan la edad adulta a los 8 años y llevan a vivir hasta los 60.

Alineamiento. Los goblins son normalmente neutral malvo, ya que solo se preocupan de sus propios intereses. Unos pocos goblins podrían tender hacia el bien o la nautralidad, pero solo muy rara vez.

Tamaño. Los goblins tienen entre 3 y 4 pies de altura y pesan entre 48 y 80 libras. Tu tamaño es Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver en condiciones de luz ténue a una distancia de 60 pies como si hubiera una luz brillante y en la oscuridad como si hubiera una luz ténue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Furia de los Pequeños. Cuando dañas a una criatura con un ataque o conjuro, y el tamaño de la criatura sea mayor que el tuyo, puedes hacer que el ataque o conjuro produzca daño extra a la criatura. El daño extra es igual a tu nivel. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que no termines un descanso corto o largo.

Huída Ágil. Puedes tomar la acción de Destrabarse o Esconderse como acción bonificada durante cada uno de tus turnos.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Goblin.

Rasgos de los Hobgoblins

Tu personaje Hobgoblin tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Constitución se incrementa en 2 y tu puntuación de Inteligencia se incrementa en 1.

Edad. Los hobgoblins maduran al mismo ritmo que los humanos y también tienen expectativas de vida similares a las de estos.

Alineamiento. La sociedad hobgoblin está construida en base a la fidelidad a un rígido e inmisericorde código de conducta. Por tanto, tienden a ser Legales Malvados.

Tamaño. Los hobgoblins tienen entre 5 y 6 pies de altura y pesas entre 150 y 200 libras. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver en condiciones de luz ténue a una distancia de 60 pies como si hubiera una luz brillante y en la oscuridad como si hubiera una luz ténue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Entrenamiento Marcial. Tienes pericia con dos armas marciales a tu elección y con armadura ligera.

Rostro Estoico. Los hobgoblins tienen cuidado en no mostrar debilidad alguna delante de sus aliados por miedo a perder estatus. Si fallas con una tirada de ataque o fallas un control de característicao tirada de salvación, puedes ganar un bono a la tirada igual al número de aliados que puedas ver a menos de 30 pies de tu posición (máximo +5). Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que no termines un descanso corto o largo.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Goblin.

Rasgos de los Kobolds

Tu personaje kobold tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Destreza se incrementa en 2 y tu puntuación de Fuerza se reduce en 2.

Edad. Los kobolds alcanzan la edad adulta a los 6 años y pueden llegar a los 120 alos, aunque rara vez lo consiguen.

Alineamiento. Los kobolds son fundalmentemte egoístas, lo que los hace malvados, pero su confianza en la fuerza de los números del grupo los hace tender hacia la ley.

Tamaño. Los kobolds tienen entre 2 y 3 pies de altura y pesan entre 25 y 35 libras. Tu tamaño es Pequeño.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver en condiciones de luz ténue a una distancia de 60 pies como si hubiera una luz brillante y en la oscuridad como si hubiera una luz ténue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Arrastrarse, Acurrucarse y Suplicar. Como acción durante tu turno, puedes arrastrarte de forma patética para distraer a enemigos cercanos. Hasta el final de tu turno, tus aliados ganan ventaja en las tiradas de ataque realizadas contra enemigos a 10 pies de tu posición que puedan verte. Una vez uses este rasgo, no puedes volver a usarlo hasta que no termines un descanso corto o largo.

Tácticas de Manada. Tienes ventaja en una tirada de ataque so al menos uno de tus aliados se encuentra a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Tienes desventaja en las tiradas de ataque y controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión cuando bien tu, bien el blanco de tu ataque o bien lo que estés tratando de percibir se encuentre directamente bajo la luz del sol

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Dracónico.

Rasgos de los Orcos

Tu personaje orco tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 2, tu puntuación de Constitución se incrementa en 1 y tu puntuación de Inteligencia se reduce en 2.

Edad. Los orcos alcanzan la edad adulta a los 12 años y llevan a vivir hasta los 50.

Alineamiento. Los orcos son viciosos incursores que creen que el mundo debería ser suyo. También respetan la fuerza por encima de todo y creen que los fuertes deben avasallar a los débiles para asegurarse de que la debilidad no se extiende como una enfermedad. Normalmente son acóticos malvados.

Tamaño. Los rocos midel normalmente por encima de 6 pies de altura y pesas entre 230 y 280 libras. Tu tamaño es mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver en condiciones de luz ténue a una distancia de 60 pies como si hubiera una luz brillante y en la oscuridad como si hubiera una luz ténue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Agresivo. Como acción bonificada, puedes moverte una distancia de hasta tu velocidad hacia un enemigo a tu elección que puedas ver o escuchar. Debes terminar este movimiento más cerca de tu enemigo de lo que lo comenzaste.

Amenazador. Estás entrenado en la habilidad de Intimidación.

Complexión poderosa. Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño superior a efectos de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, tirar o levantar.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Orco.



Rasgos de los Osgos

Tu personaje Osgo tiene los siguientes rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Fuerza se incrementa en 2 y tu puntuación de Destreza se incrementa en 1.

Edad. Los osgos alcanzan la edad adulta a los 16 y llevan a vivir hasta 80 años.

Alineamiento. Los osgos soportan una dira existencia que exige de ellos que sean autosuficientes, incluso a expensas de sus congéneres. Tienden a ser caóticos malvados.

Tamaño. Los osgos miden entre 6 y 8 pies de altura y pesan entre 250 y 300 libras. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver en condiciones de luz ténue a una distancia de 60 pies como si hubiera una luz brillante y en la oscuridad como si hubiera una luz ténue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Miembros Largos. Cuando realizas un ataque cuerpo a cuerpo durante tu turno, su alcance se considera 5 pies mayor de lo normal.

Complexión poderosa. Cuentas como si fueras de una categoría de tamaño superior a efectos de determinar tu capacidad de carga y el peso que puedes empujar, tirar o levantar.

Sigiloso. Tienes pericia en la Habilidad de Sigilo.

Ataque por Sorpresa. Si sorprendes a una criatura e impactas sobre ella con un ataque durante tu primer turno de combate, el ataque produce 2d6 puntos de daño extra. Puedes usar este rasgo solo una vez por combate.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común y Goblin.

Rasgos de los Yuan –Ti Puracasta

Tu personaje yuan-ti puracasta, normalmente llamado solo puracasta, tiene los siguiente rasgos raciales.

Incremento de Puntuación de Característica. Tu puntuación de Carisma se incrementa en 2 y tu puntuación de Inteligencia se incrementa en 1.

Edad. Los puracasta maduran al mismo ritmo que los humanos y también tienen expectativas de vida similares a las de estos.

Alineamiento: Los puracasta carecen de emociones y ven a los demás como herramientas a las que manipular. Se preocupan poco por la ley y el caos y son normalmente neutrales malvados.

Tamaño. Los puracasta se parecen a los humanos en altura y peso medios. Tu tamaño es Mediano.

Velocidad. Tu velocidad base caminando es de 30 pies.

Visión en la Oscuridad. Puedes ver en condiciones de luz ténue a una distancia de 60 pies como si hubiera una luz brillante y en la oscuridad como si hubiera una luz ténue. No puedes discernir los colores en la oscuridad, solo tonos de gris.

Lanzamiento Innato de Conjuros. Conoces el truco Rociada de veneno. Puedes lanzar el conjuro amistad animal un número ilimitado de vez con este rasgo, pero solo puedes afectar a serpientes. Comenzando en el 3º nivel, también puedes lanzar sugestión con este rasgo. Una vez lanzas este conjuro, no puedes volver a usarlo hasta que no finalices un descanso largo. El Carisma es tu característica de conjuros para estos conjuros.

Resistencia Mágica. Tienes ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Inmunidad al Veneno. Eres inmune al daño por veneno y a la condición de evenenado.

Idiomas. Puedes hablar, leer y escribir Común, Abisal y Dracónico.

Altura y Peso

Puedes tirar para ver la altura y peso de tu personaje en la tabla de Altura y Peso Aleatorios. La tirada en la Columna Modificador de altura añade un número (en pulgadas) a la latura base del personaje. Para obtener un peso, multiplica el número que hayas tirado para la altura por la tirada en la columna de Modificador de peso y añade el resulto (en libras) al peso base del personaje.

Altura y Peso Aleatorios

Raza	Altura Base	Peso Base	Modificador Altura	Modificador Peso
Aasimar	48	1101b.	+2dl0	x (2d4) lb.
Bugbear	6'0	200 lb.	+2d12	x (2d6) lb.
Firbolg	6'2"	175 lb.	+2d12	x (2d6) lb,
Goblin	3'5"	35 lb.	+2d4	x 1 lb.
Goliath	6'2"	200 lb.	+2d10	x{2d6) lb.
Hobgoblin	4'8"	110 lb.	+2dl0	x (2d4) lb.
Hombre Lagarto	4'9"	120lb.	+2d10	x (2d6) lb.
Kenku	4'4"	501b.	+2d8	x (ld6) lb.
Kobold	2'1"	25 lb.	+2d4	x 1 lb.
Ore	5'4"	175 lb.	+2d8	X (2d6) lb.
Tabaxi	4'10"	90 lb.	+2d10	X (2d4) lb.
Triton	4’10’’	90 lb.	+2d10	X (2d4) lb.
Yuan-ti	4'8"	ll0 lb.	+2d10	X (2d4) lb.



EL INTERIOR DE ESTE BESTIARIO, encontrarás estadísticas de juego y conocimiento paso casi un centenar de monstruos adecuados para cualquier campaña de D&D. Algunos de estos monstruos como el froghemoth y el morkoth, has estado presentes desde las primeras edificiones del juego. Otros, como el banderhobb y la vargouille, vinieros después, pero son igualmente apreciados. Algunas de las nuevas criaturas encontradas aquí son variantes de los monstruos discutidos en el Capítulo 1.

Este capítulo es una continuación del *Manual de Monstruos* y adopta una presentación similar. Si no estás familiarizado con el formato del bloque de estadísticas de monstruos, lee la introducción del *Manual de Monstruos* antes de proceder más hacia delante. Esta explica la terminología del bloque de estadísticas y da descripciones para algunos rasgos de monstruos, información que no es repetida aquí.

Al igual que con los monstruos en el *Manual de Monstruos*, hemos intentado capturar la esencia de cada criatura y centrarnos en los rasgos que la hacen única o que pueden llevar a un DM a usarla. Puedes hacer lo que quieras con estos monstruos y cambiar sus detalles relacionados para adecuarlos a tu juego. Nada de lo que digamos debe coaartar tu creatividad.

Las criaturas en este bestiario erán organizadas alfabeticamente. Unas cuantas están agrupadas bajo un epígrade; por ejemplo la sección "Orcos" contiene bloques de estadísticas para varios tipos de orcos, incluyendo a los tanarukk (orcos demoníacos).

Inmediatamente después de este capítulo hay dos apéndices que incluyen bloques de estadísticas adicionales. El apéndice A recoge a un puñado de criaturas que no necesitan de entradas más largas. El Apéndice B recoge PNJs genéricos cuyas estadísticas pueden ser modificadas para que sirvan en tu campaña.

Este capítulo y los apéndice A y B buscan ser usados en conjunto con el resto de este libro. El apéndice C contiene listas de criaturas según su tipo, valor de desafio y ambiente. Estas listas te pueden ayudar a encontrar monstruos que sean apropiados para tu aventura o campaña.

Si estças buscando formas de usar las variantes de contemplador, gigantes, gnolls, goblinoides, sagas, kobolds, desuellamentes, orcos y yuan-ti descritos en este capítulo el saber y los mapas del capítulo 1 te pueden inspirar. De igual forma, los rasgos raciales en el capítulo 2 pueden ser apliados a los bloques de estadísticas del Apéndice B para crear PNJs memorables como campeones goliats, maestros ladrones kenku y bardos tabaxi.



Atrapador

Un atrapador es una criatura parecida a una mantarraya que acecha en ambientes naturales y subterráneos. Puede cambiar el color y la textura de su correosa piel de su lomo mientras su suavepiel inferior se aferra al suelo, techo o pared en su territorio de caza. Permanece inmóvil mientras espera que su presa se acerque. Cuando un blanco está cerca de su alcance, se separada de la superficia a la que se halla aferrado y rodea a su presa, aplastándola, asfixiándola y luego devorándola.

Camuflaje Versatil. Un atrapador puede alterar el color y textura de su peil exterior para adecuarse al ambiente en el que se encuentra. Puede camuflarse con cualquier superficie de piedra, tierra o madera, enmascarando su presencia excepto ante el más concienzudo de los exámenes. No puede cambiar su textura a la de una superficie herbçacea o nevada, pero puede cambiar su color para igualarlo al de la zona y luego ocultarse bajo una fina capa de vegetación o nieve.

Cazadores Estacionarios. Un atrapador necesita comer una presa del tamaño aproximado de un mediano a la semana para estar saciado. Se contenta con permanecer en un lugar, siempre que haya un suministro estable de comida, y por lo tanto los atrapadores son una amenaza a lo largo de cpasillos de Dungeons biene recorridos, así como en rutas en la espesura que vean mucho tráfico. Cuando las presas son escasas, un atrapador entra en un estado de hibernación que puede durar meses, aunque siguien siendo consciente de cuando una presa se acerca. Un atrapador a punto de morir de inanición podría desafiar sus instintos y comenzar a moverse, abandonando su antiguo terriotrio de cada en busca de mejores presas.

Cuidado con los Restos. Cuando su presa ha muerto, un atrapador disuelve y absorbe la carne, dejando un montoncito de hiesos, metal, tesoro y otras partes indigeribles en el lugar donde devoró a la criatura. Un atrapador que acecha en el suelo de su zona de caza puede cubrir estos restos con su propio cuerpo, haciéndolos parecer irregularidades en la superficie. La criatura también podría adherirse a una pared o techo cerca de una muerte reciente, usando de forma efectiva los restos como cebo: una criatura que se detenga a investigar los huesos en busca de algo valiosos tiene muchas probabilidades de convertirse en la suigiente cena del atrapador.

Atrapador

Monstruosidad grande, sin alineamiento

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 85 (1 Odl O + 30)
Velocidad 10 pies, trepando 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	10 (+0)	17 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	4 (-3)

Sentidos Vista a Ciegas 30 pies, Visión en la Oscuridad 60 pies, **Percepción** Pasiva 11
Idiomas -
Desafio 3 (700 XP)

Apariencia Falsa. Mientras el atrapador está aferrado al techo, suelo o pared, y permanece inmóvil, es casi indistinguible de una sección Normal del techo, suelo o pared. Una criatura que pueda verlo y que supere un control de Inteligencia (Investigación) CD 20 o Inteligencia (naturaleza) puede discernir su presencia.

Trepar cual Arácnido. El atrapador puede trepar por terreno difícil, incluyendo boca avajo del techo, sin necesidad de realizar un control de característica.

Acciones

Asfixiar. Una criatura Grande o más pequeña a menos de 5 pies del atrapador debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o quedar apresado (CD 14 para escapar). Hasta que la presa no termine, el blanco sufre 17 (4d6 + 3) puntos de daño contundente mas 3 (ld6) puntos de daño por ácido al comienzo de cada uno de sus turnos. Mientras está apresado de esta forma, el blanco está inmovilizado, cegado y con riesgo de ahogarse. El atrapador solo puede asfixiar a una criatura a la vez.



Banderhobb

Un banderhobb es un híbrido de sombra y carne. Mediante magias oscuras, estos componentes toman una enorme y vil forma humanoide, similar a la de un sapo bípedo. En esta forma, un Banderhobb sirve a su creador como sicario, ladrón y secuestrador.

Engendrados por Sagas. Durante los primeros días del mundo, un aquelarre de sagas nocturasn diseñó un ritual que llevó a la creación del primer Banderhobb. Una saga que cnozca el ritual estará dispuesta a enseñarselo al que pague el precio.. Añgunas otras fatas oscuras y poderosos infernales también conocen el proceso, así como algunos magos mortales. Las instrucciones también podrían encontrarse en un tomo dedicado a la magia corrupta.

Silenciosos y Mortales. Cuando el ritual para crear a un Banderhobb es completado, la sangre, el spíritu y las sombras se combinan para crear una monstruosidad del tamaño de un ogro. La recién formada monstruosidad tiene miembros alargados que ocultan una gran fuerza. Sus amplias fauces albergan una larga lengua y varias filas de colmillos, los cuales usa para atrapar y tragarse a una criatura o quizás un objeto que el banderhobb quiera robar. A pesar de su tamaño un banderhobb produce pocos ruidos, moviéndose de forma tan sileciosa como las sombras que lo imbuyen. Un banderhobb no es capaz de hablar, pero puede comprender órdenes que le de su creador y comunciarse con banderhobbs cercanos con una conexión psíquica..

Agentes del Mal. Durante su breve existencia, un banderhobb intentar llevar a cabo la voluntad de aquel que lo ha creado. Cumplirá su misión sin ningún remordimiento por el mal que produzca o sufra. Su único deseeo es servir y tener éxito. Un banderhobb que reciba la orden de rastrear a un blanco se particularmente peligroso se recibe un cabello, objeto personal u otra posesión conectada con el blanco. El poseer un objeto así le permite sentir la localización de la criatura desde una distancia de una milla.

Un banderhobb cumple sus deberes hasta que termina su existencia. Cuando expira, normalmente varios días tras su nacimiento, solo ddeja atrás una gelatina negruzca y volutas de sombras. Las leyendas hablan de una oscura torre en el Páramo Sombrio donde las sombras a veces se reforman y los banderhobbs merodean.

Banderhobb

Monstruosidad grande, neutral malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 84 (8dlO + 40)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	11 {+0)	14 {+2)	8 (-1)

Habilidades Atletismo +8, Sigilo +7
Inmunidades a Condición Hechizado, Asustado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas entiende el Común los idiomas de su creador, pero no puede hablar
Desafio 5 (1,800 XP)

Conexión Resonante. Si el banderhobb aunque sea el trozo o más pequeño de una criatura o un objeto suyo en su posesión, como un cabello o una astilla de madera, conoce la ruta más directa a esa criatura u objeto si este está menos de una milla del banderhobb.
Sigilo Sombrío. Mientras se encuentra en condiciones de luz ténue u oscuridad, el banderhobb puede realizar la acción de Esconderse como acción bonificada.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 22 (5d6 + 5) daño perforante, y el mblanco queda apresado (CD 15 para escar) si es una criatura de tamaño Grande o más pequeña. Esta que esta presa termine, el blanco queda inmovilizado y el banderhobb no puede usar su ataque de Mordisco o de Lengua sobre otro blanco.
Lengua. Aaque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 15 pies, una criatura. Al impactar: 10 (3d6) daño necrótico, y el blanco debe realizar una tirada de salvación de fuerza CD 15. Si falla la tirada, el blanco es arrastrado a un espacio a 5 pies del banderhobb, el cual usará una acción bonificada para realizar un ataque de mordisco contra el blanco.
Tragar Entero. El banderhobb realiza un ataque de Mordisco contra una criatura de tamaño Mediano o más pequeña que esté apresando. Si el ataque impacta, la criatura es tragada entera y la presa termina. La criatura tragada queda cegada e inmovilizada, y tiene cobertura total xonrea ataques realizados desde fuera del banderhobb, y sufre 10 (3d6) puntos de daño necrótico al comienzo de cada uno de los turnos del banderhobb. Una criatura reducida a 0 puntos de golpe de esta forma deja de sufrir el daño necrótico y pasa a estar estable. El banderhobb solo puede tragar a una criatura en un momento dado. Mientras el banderhoob no esté incapacitado, puede vomitar a la criatura en cualquier momento (sin requerir de una acción) en un espacio a 5 pies de su posición. La criatura sale y queda tendida en el suelo. Si el banderhobb, expulsa a la criatura tragada.

Paso sombrío. El banderhobb se teleporta mágicamente hasta 30 pies hasta un espacio sin ocupar bajo luz ténue que pueda ver. Antes o después de teleportarse puede realizar un ataque de Lengua o Mordisco.

Barghest

Hace mucho tiempo, Maglubiyet, señor de los dioses goblinoides, negoción con el General de Gehenna a cambio de ayuda. El General proporcionó yugoloth que murieron para servir a la causa de los dioses goblins, Y sin embargo, cuando llegó el momento de honrar su parte del trato, Maglubiyet rehusó cumplirlo. Como acto de venganza, el General de Gehenna creó a los barghest devoradores de almas para que devoraran almas de los goblinoides y despojaran así de tropas a Maglubiyet privándole así de tropas para su ejército en la otra vida.

Consumidor de Almas. Un barghest es nacido de padres goblins como los goblins normales. La criatura emerge bajo la forma de un goblin y luego desarrolla la capacidad de asumir su verdadera forma: la de un gran cánido infernal.

La misión de cada barghest, implantada en él por el General de Gehenna, es la de cosumir diecisiete almas goblinoides devorando los cuerpos de aquellos a los que mata. Las almas consumidas de esta forma no pueden unirse a las fuerzas de Maglubiyet en Aqueronte. ¿Por qué diecisiete? Porque diecisiete fueron los juramentos que Maglubiyet rompió de su pacto con el General de Gehenna.

Un barghest ansía el día en el que pueda completar su misión, volver a Gehenna, y servir al General directamente en sus legiones de yugoloths, pero no mata a goblinoides de forma indiscriminada. Al devorar las almas de los líderes goblinoides y las de otros individuos poderosos, en lugar de goblins normales, un barghest puede ganar un estatus elevado en la otra vifa. Los barguests mantienen generalmente en secreto su verdadera naturaleza pcabçandose sobre un goblins o dos cuando surge la oportunidad, hasta que alcanzan la edad adulta y son lo suficientemente fuertes como buscar presas más fuetes. Cuando los goblins descubren que hay un barghest entre ellos, reaccionas con una obediencia rastrera, cada miembrod e la tribu intentando mostrar al barghest de que no son dignos de ser devorados.

Expulsados por el fuego. Un barghest evita el contacto con cualquier fuego grande y desprotegido. Cualquier conflagración más grande que su propio cuerpo actúan como portal a Gehenna y expulsa al infernal a ese plano, donde es probable que acabe muerto o esclavizado por un yugoloth debido a su fracaso.

Devorando Almas

Un barguest puede alimentarse del cadáver de un humanoide que haya matado que no haya muerto hace más de 10 minutos, devorandod e esta forma tanto cuerpo como alma. Esto toma al menos 1 minuto y destruye el cuerpo de la víctima. El alma de la vçictima queda atrapada dentro del barghest durante 24 horas, tras lo cual es difgerida. Si el barghest muere antes de que el alma haya sido digerida, esta es liberada.

Mientras el alma de un humanoide está atrapada dentro de un barghest, cualquier forma de revivificación que pudiera funcionar tendrá solo un 50 por ciento de probabilidades de funcionar, liberando el alma del barghest si tiene éxito. Sin embargo, una vez el alma de una criatura ha sido digerida, ninguna magia mortal puede devolver a la vida a esa criatura.

Barghest

Infernal grande (cambiaformas), neutral malvado

Categoría de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 90 (l2dl0 + 24)
Velocidad 60 pies (30 pies en forma de goblin)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	15 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+1)	14 (+2)

Habilidades Engaño +4, Intimidación +4, Percepción +5, Sigilo +4
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago, y contundente, cortante y penetrante de ataques no mágicos
Inmunidades al Daño ácido, veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Vista a ciegas 60 pies, Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva l 5.
Idiomas Abisal, Común, Goblin, Infernal, telepatía 60 pies
Desafío 4 (1,l00 PX)

Cambio de Forma. El barghest puede usar su acción para polimorfarse en un goblin de tamaño Pequeño o de vuelta a su forma verdadera. Excepto por su tamaño y velocidad, sus estadísticas son las mismas en ambas formas. Cualquier equipo que vista o porte no se transforma. El barguest revierte a su forma verdadera si muere.

Expulsado por el Fuego. Cuando el barghest comienza su turno envuelto en llamas que sean al menos de 10 pies de alto o ancho, debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o se instantáneamente expulsado a Gehenna.
Los chorros instantéanos de llamas (como el aliento de un dragón rojo o un conjuro de *bola de fuego*) no tienen este efecto sobre el barghest.

Olfato agudo. El barghest tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (percepción) basados en el olfato.

Lanzamiento de Conjuros Innatos. La característica de lanzamiento de conjuros innatos del barghest es el Carisma (salvación de conjuros CD 12). El barghest puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: *levitar, ilusión menor, pasar sin dejar rastro*
1/día cada: *hechizar persona, puerta dimensional, sugestión*

ACCIONES

Mordisco. Ataque de Arma C/C (true form only): +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 13 (2d8 + 4) daño perforante.

Garras. Ataque de Arma C/C. +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (ld8 + 4) daño cortante.



Bodak

Un bodak es el resto no muerto de alguien que reverenció a Orcus. Vacio de vida y de alma, solo existe para causar la muerte.

Marcado por Orcus. Un adorador de Orcus puede realizar juramentos rituales mientras talla el símbolo del señor demoníaco en su pecho, sobre su corazón. El poder de orcus ataca al cuerpo, mente y alma, dejando atrás un cascarón inteligente que absorbe toda la energía vital a su alrededor. La mayor parte de los bodaks son creados de esta forma, luego desatados para esparcir la muerte en el nombre de Orcus.

Orcus creó los primeros bodaks en el Abismo a partir de siete devotos, llamados los Hierofantes de la Aniquilación.

Estas figuras, tan poderosas como Balors, tienen libre albedrío, pero sirven directamente al Príncipe de la No Muerte. Cualquiera de estos bodaks pueden convertir a un mortal fallecido en un bodak con su mirada. Al igual que cada Hierofante de la Aniquilación, cada bodak porta la marca deOrcus en una herida en el pecho, una abertura en donde estaría el corazón del un humanoide.

Orcus puede recordar cualquier cosa que un bodak vea o escuche. Si así lo elige, puede hablar a través de un bodak para dirigirse directamente a sus enemigos u aliados. Los bodaks son extensiones de la voluntad de Orcus fuera del Abismo, sirviendo a los objetivos y otros lacayos del príncipe demonio.

Fragmentos Profanados. Un bodak retiene vagos fragmentos de su vida anterior. Busca a sua antiguos aliados y enemigos para destruirlos, ya que su alma retorcida busca borrar cualquier cosa conectada con su vida anterior. Los esbirros de Orcus son la única excepción a esta compulsión; un bodak los reconoce como almas gemelas y los exime de su furia. Cualquiera que conociera al individuo antes de su transformación en bodak puede reconocer manierismos u otras sutiles muestras de su identidad original.

Incluso la naturaleza odia a los bodaks. El sol quema la carne corrupta de un bodak. La mirada de la criatura ataca a los vivos. Cualquiera que un bodak mate con su mirada se marchita, su rostro congelado en un gesto de terror. Los animales no entrenados para la guerra huyen instintivamente antes de que llegue un bodak.

Alma Atormentada. El alma de una criatura que se convierta en un bodak queda tan dañada que ya no es adecuada para la mayor parte de formas de resurrección mágica. Solo un conjuro de deseo o magias similares puede devolver a un bodak a su vida anterior.

Naturaleza No Muerta. Un bodak no requiere de aire, comida, bebida o dormir.

Bodak

No Muerto Mediano, caótico malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 58 (9d8 + 18)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15(+2)	16 (+3)	15 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	12 (+1)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +6
Resistencias al Daño cold, fire, necrotic; bludgeoning, piercing, and slashing de ataques no mágicos
Inmunidades al Daño relámpago, veneno
Inmunidades a Condición Hechizado, Asustado, envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 14
Idiomas Abisal, los idiomas que conocía en vida
Desafío 6 (2,300 XP)

Aura de Aniquilación. El bodak puede activar o desactivar este rasgo como acción bonificada. Mientras está activo, el aura produce 5 puntos de daño necrótico a cualquier criatura que termine su turno a menos de 30 pies del bodak. Los no muertos e infernales ignoran este efecto.

Mirada de la Muerte. Cuando una criatura que pueda ver los ojos del bodak comience su turno a menos de 30 pies del bodak, el bodak puede forzarla a que realice una tirada de salvación de Constitución CD 13 si el bodak no está incapacitado y puede ver a la criatura. Si la tirada de salvación falla por 5 o mas, la criatura se ve reducida a 0 Puntos de Golpe, a no ser que sea inmune a la conición de Asustado. En otro caso, la criatura sufre 16 (3dl 0) puntos de daño psíquico si falla la tirada.

A no ser que haya sido sorprendidad, una criatura puede, al principio de su turno, desviar la mirada para evitar realizar la tirada de salvación. Si la criatura hace eso, sufre desventaja en las tiradas de salvación contra el bodak hasta el comienzo de su siguiente turno. Si, mientras tanto, la criatura mira al bodak, debe realizar inmediatamente la tirada de salvación.

Hipersensibilidad a la Luz del Sol. El bodak sufre 5 puntos de daño radiante cuando comienza su turno bajo la luz del sol. Bajo la luz del sol, tiene desventaja en las tiradas de ataque y controles de característica.

Acciones

Puñetazo. Ataque de Arma C/C: +S a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño contundente mas 9 (2d8} daño necrótico.

Mirada Marchitante. Una criatura que el bodak pueda ver a menos de 60 pies de su posición debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13, sufriendo 22 (4d10) puntos de daño necrótico si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.



Boogles

Los boogles son los pequeños hombres del saco de los cuentos de hadas. Acechas en las fronteras de las Tierras Salvajes de las Hadas y pueden ser encontrados también en el Plano Material, donde se esconde bajo las camas y en los armarios, esperando a asustar y aterrorizar a la gente con sus travesuras. Un boggle nace de los sentimientos de soledad, materializándose en un lugar donde las Tierras Salvajes de las Hadas tocan el mundo, cerca de un ser inteligente que se siente aislado o abandonado. Por ejemplo, un niño aislado por sus compañeros podría inadvertidamente conjurar un boggle y verlo como una especie de amigo imaginario. Un boggle puede también aparecer en el ático de la casa de una viuda solitaria o en las cuevas donde habita un ermitaño.

Sabandijas Problemáticas. Los boggles se dedican a realizar pequeñas bromas como forma de divertirse, pasando el tiempo a expensas de sus anfitriones. Un boggle no renuncia a romper platos, econder herramientas, hacer sonidos terroríficos para sustar a las vacas y agriarles la leche, o esconder a un bebé en el ático. Aunque las travesuras de un boggle puede causar preocupación y daño no intencionado, las travesuras, no el daño intencionado, suelen ser su objetivo. Si se ve amenazado, un boggle huye en lugar de quedarse y luchar.

Secreciones Oleosas. Un boggle secreta un aceite por sus poros, y puede hacer que este sea resbaladizo o pegajoso. El aceite se secta y desaparece una hora después.

Retorcer el Espacio. Un boggle puede crear aperturas mágicas para viajar cortas distancias o robar objetos que en otro caso estarían fuera de su alcance. Para crear esas grietas en el espacio, un boggle debe estar adyacente a un espacio definido por un marco, como una ventana abierta o el marco de una puerta, el espacio entre los barrotes de una jaula o el espacio entre los pies de una cama y el suelo. La grieta es invisible y desparece en unos pocos segundos, tiempo suficiente para que el boggle pase, coja una cosa o ataque a través de ella.

Aliados Poco Fiables. Un boggle puede ser un sirviente decente para un amo de voluntad fuerte, y las criaturas retorcidas como los fomorianos y sagas a veces acogen a boggles en sus guaridas. Los brujos que forjan pactos con archifatas se sabe que a veces mandan sobre boggles, e individuos carismáticos que hacen la oferta justa han disfrutado de alianza temporales con estos pequeños truhanes. Un boggle aburrido siempre encuentra la forma de divertirse.

Boggle

Fata pequeña, caótico neutral

Categoría de Armadura 14
Puntos de Golpe 18 (4d6 + 4)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8(-1)	18 (+4)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3, Juegos de Manos +6, Sigilo +6
Resistencias al Daño fuego
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Silvano
Desafio 1/8 (25 XP)

Aceite de Boggle. El boggle secreta un aceite no inflamable por sus poros. El boggle escoge su el aciete es pegajoso o resbaladizo y puede cambiar el aceite de su piel de una consistencia a otra como acción bonificada.

Aceite Resbaladizo: Mientras está cubierto de aceite resbaladizo, el boggle gana ventaja en todos los controles de Destreza (Acrobacias) realizados para escapar de ligaduras, escurrirse por espacios extrechos y terminar con presas.

Aceite Pegajoso: Mientras está cubierto de aceite pegajoso, el boggle gana ventaja en todos los controles de Fuerza (Atletismo) realizados para entrar en presa y en cualquier control de característica realizado para mantener una presa sobre otra criatura, superficie u objeto. El boggle también puede trepar sobre superficies difíciles, incluyendo colgando de techos, sin necesidad de realizar un control de característica.

Oleadas Dimensionales. Como acción bonificada, un boggle puede crear una grieta dimensional invisible e inmóvil dentro de una abertura o marco a menos de 5 pies de su posición, siempre que el espacio no sea mayor de 10 pies en cualquier dirección. La grieta dimensional cruza la distancia entre ese espacio y cualquier punto a menos de 30 pies de él que el boggle pueda ver o especificar por distancia y dirección ("30 pies directamente hacia arriba"). Mientras está al lado de la grieta, el boggle puede mirar a través de ella y se considera que está también adyacente al destino, y cualquier cosa que el boggle pase a través de la grieta (incluyendo una porción de su cuerpo) emergerá en el destino. Solo el boggle puede usar la grieta y esta dura hasta el siguiente turno de boggle.

Olfato Extraordinario. El boggle tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción) basados en el olfato.

Acciones

Golpear. Ataque de Arma C/C:+ 1 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. Al impactar: 2 (ld6 - 1) daño contundente.

Charco de Aceite. El boggle crea un charco de aceite que es o bien resbaladizo o bien pegajoso (a elección del boggle). El charco tiene 1 pulgada de profundidad y cubre el suelo en el espacio del boggle. El charco se considera terreno difícil para todas las criaturas excepto boggles y dura 1 hora.

Si el aceite es resbaladizo, cualquier criatura que entre en el área del charco o comience allí su turno debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 11 o caer tumbada al suelo.

Si el aceite es pegajoso, cualquier criatura que entre en el área del charco o comience allí su turno debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 11 o verse inmovilizada. Durante su turno, una criatura puede usar una acción para salir del charco pegajoso, terminando con el efecto y moviéndose al espacio libre más cercano si supera un control de Fuerza CD 11.



Caracol Mayal

Un caracol mayal es una criatura de tierra elemental que es apreciada por su concha multicolor. Los cazadores pueden verse atraidso a un falso sentido de seguridad al ver a esta enorme y aparentemente inofensiva criatura. Si cualquier otra criatura lo suficientemente grande como para ser una amenaza se acerca demasiado, el caracol lanza un destello de luz titilante y luego ataca con sus tentáculos parecidos a manguales.

Rastro de Tesoro. Si se le deja tranquilo, un caracol mayal se mueve lentamente por el suelo, consumiendo todo lo que hay en la superficie, incluyendo rocas, arena y tierra, deteniéndose para devorar crecimientos cristalinos y otros grandes depósitos minerales.

Deja atrás un brillante rastro que rápidamente se solidifica en una sustancia casi transparente incomible para el caracol. Este residuo cristalino puede ser recogido y cortado para formar ventalas de clariadad variable. También puede ser calentado y soplado para crear objetos de cristal de todo tipo. Algunos humanoides hacen de seguir los senderos de los caracoles mayal su forma de vida, recogiendo estos residuos cristalinos.

Usando la Concha de Caracol Mayal

Una concha de caracol mayal, la cual pesa aproximadamente unas 250 libras, tiene múltiples usos. Una concha intacta puede venderse por 5,000 po.

Muchos cazadores buscan la concha por sus cualidades antimagicas. Un armero habilidosos puede construir tres escudos a partir de una concha. Drante un mes, cada escudo da a su portado el rasgo de antimagia del Caracol Mayal. Cuando la magia del escudo se acaba, deja atrás un escudo exótico que es el objeto perfecto a partir del cual construir un escudo de guarda sortílega.

Una concha de caracol mayal también puede ser usada para hacer una túnica de colores titilantes. La mocha es machadacada y añadida al pigmento mientras la prensa está siendo tejida. El polvo es también un compoente material en el ritual para hechizar la túnica

Caracol Mayal

Elemental grande, sin alineamiento

Categoría de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 52 (5dl0 + 25)
Velocidad 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	5 (-3)	20 (+5)	3 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Inmunidades al Daño fuego, veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, tremorsense 60 pies, percepción pasiva 10
Idiomas-
Desafío 3 (700 XP)

Concha Antimagia. El caracol mayal tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra conjuros, y cualquier criatura que realice un ataque de conjuros contra el caracol tiene desventaja en la tirada de ataque. Si el caracol mayal tiene éxito en su tirada de salvación controla un conjuro o ataque de conjuros realizado contra él falla, puede producirse un efecto adicional determinado tirando un d6:

1-2. Si el conjuro afecta a un área o tiene varios balncos, falla y no tiene efecto. Si el conjuro afecta solo al caracol, no tiene efecto sobre este y es rebotado contra el lanzador, usando el nivel de espacio de conjuro, CD de salvación bono de ataque y característica de lanzamiento de conjuros del lanzador.

3-4. Ningún efecto adicional.

5-6. La concha del caracol convierte parte de la energía del conjuro en un estallido de fuerza destructiva. Cada criatura a menos de 30 pies del caracol debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 15, sufriendo ld6 puntos de daño de fuerza por nviel del conjuro si falla la tirada de salvación, o la mitad de daño si la supera.

Tentáculos Mayal. El caracol mayal tiene cinco tentáculos mayal. Cada vez que el caracol sufra 10 o más puntos de golpe en un único turno, uno de sus tentáculos morirá. Si queda aunque solo sea un tentáculo, al caracol le vuelven a crecer todos en ld4 días. Si todos los tentáculos mueren, el caracol se retira dentro de su concha, obteniendo cobertuira total, y comienza a gemir, un sonido que puede ser escuchado en un radio de 600 pies, deteniéndose solo cuando muere 5d6 minutos más tarde. La magia curativa que restaure miembros, como el conjuro de regenerar, puede interrumpir este proceso de agonía.

Acciones

Multiataque. El caracol mayal realiza tantos ataques de tentáculo Mayal como tentáculos mayal le quedan, todos ellos contra el mismo blanco.

Tentáculo Mayal. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño contundente.

Concha Cegadora (Recarga tras un Descanso Corto o Largo). La concha del caracol emite una luz destelleante y cegador hasta el final del siguiente turno del caracol. Durante este tiempo, la concha iirradia una luz brillante en un radio de 30 pies y luz ténue en 30 pies adicionales, y todas las criaturas que puedan ver al caracol entrán desventaja en todas las tiradas de ataque realizadas contra él. Además, cuandor criatura dentro del radio de luz brillante y capaz de ver al caracol cuando este poder se active debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o quedar aturdida hasta que la luz termine.

Concha Defensiva. El caracol mayal se retira a su concha, ganando un bono de +4 a su CA hasta que emerja. Puede emerger de su concha como acción bonificada durante su turno.



Catoblepas

El catoblepas es tan repugnante como las viles ciénagas en las que mora. Al igual que esos marjales, este conglomerado de búfalo hinchado, dinosaurio, jabalí verrugoso e hipopótamo tiene pocas cualidades redentoras. Pocos viajeros recorren voluntariamente el territorio de un catoblepas.

Naturaleza Animal. A pesar de su extraña fisiología, los catoblepas parecen bestias naturales. Un catoblepas se comporta también como un animal, deambulando por su pantanoso hogar, rumiando vegetales, comiendo ocasionalmente algo de carroña y retozando en el fango Un catoblepas piede ser encontrado con la pareja que escoge de pro vida y, a veces, con una cria. Especialmente si está protegiendo a su prole, un catoblepas atacará a cualquiera que se acerque demasiado.

Hedor de la Muerte. Un catoblepas apesta, con un olor como de muerte mezclado con gases de pantano y hedor de mofeta, lo que lo hace parecer mucho más desagradable que su mera apariencia. Cuando va atacar, un catoblepas revela la extensión de su horrible naturaleza. El serpentino cuello de la criatura tiene problemas para levantar su cabeza, pero una mirada de sus ojos inyectados en sangre puede hacer que la carne se pudra. Al final de su cola hay un cascable que puede aterrorizar al cuerpo y al alma si impacta, dejando a la víctima incapaz de actuar. Si el blanco de sus ataques muere, el catoblepas de alimentar de su cadáver recién muerto.

Territorio Marchito. La naturaleza de un catoblepas como criatura de enfermedad y podredumbre trae consigo similares características al pantanoso hábitat de la criatura. Esos marjales pasan a ser tenebrosos, enmarañados y más fétidos de lo que eran antes. Las cualidades beneficiosoas del ambiente, como hierbas curativas y agua fresca, disminuyen cuando un catoblepas vive cerca. Los gases del pantano llevan consigo un rastro de la corrupción del catoblepas consigo. Los animales en la zona suelen ser más agresivos y es probable que enfermos. Es probable que criaturas degeneradas se asienten cerca del territorio de un catoblepas, al igual que aquellos que quieren evitar llamar la atención.

Folklore Siniestro. La gente normal rara vez ve a un catoblepas, pero la criatura tiene una reputación tan temible que las historias sobre ella están profundamente engranadas en la cultura popular Cualquier rumor de que un catoblepas se ha asentado cerca es tomada como un mal presagio, incluso aunque el rumor se pruebe falso. La silueta de un catoblepas, con la cola extendida sobre su cuerpo y la cabeza mantenida baja, es una figura heráldica que significa la muerte o condenación.

Los sabios dicen que los dioses de la pestilencia y la podredumbre crearon a los catoblepas como personificación de su influencia. Cualquiera que sea el origen de estas criaturas, las historias vinculan al catoblepas con la mala suerte, y muchas de estas historias tienen elementos de veradad. Algunos de esos relatos dicen que las sagas cuidan a los catoblepas como si fueran ganado, y que una ciénaga que albergue a un catoblepas también puede que sea el hogar de una saga que beba de la leche del monstruo. Aunque un catoblepas en parituclar podría no estar vinculado a una saga, un aquelarre de sagas podría mantener a una o más de estas bestias como guardianes o mascotas. Otras leyendas dicen que aquellos con un corazón impuro pueden domar a un catoblepas. En realidad. Algunos relatos han circulado acerca de brujos y caballeros oscuros que han descubierto como domesticarlas y usarlas como monturas.

Catoblepas

Monstruosidad grande, sin alineamiento

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 84 (Sdl O + 40)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19(+4)	12 (+1)	21 (+5)	3 (-4)	14 (+2)	8 (-1)

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas -
Desafio 5 (1,800 XP)

Olfato Extraordinario. El catoblepas tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (Percepción) basados en el olfato.

Hedor. Cualquier criatura que no sea un catoblepas que comience su turno a menos de 10 pies del catoblepas debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o quedar envenenado hasta el comienzo del siguiente turno de la criatura.ñ Si supera la tirada de salvación, la criatura es inmune al hedor de cualquier catoblepas durante 1 hora.

Acciones

Coletazo. Ataque de Arma C/C: +7 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al impactar:* 21 (Sd6 + 4) daño contundente, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o quedar aturdido hasta el comienzo del siguiente turno del catoblepas.

Rayo de Muerte (Recarga 5-6). El catoblepas aputna a una criatura que pueda ver a menos de 30 pies de él. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 16, sufriendo 36 (8d8) puntos de daño necrótico si falla la tirada o la mitad de daño si la supera. Si la tirada falla por 5 o mas, el blanco sufre 64 puntos de daño necrótico. El blanco muere si se ve reducido a 0 puntos de golpe por este rayo.



Contempladores

Los contempladores verdaderos son aislacionistas que detestan a los demás miembros de su raza, pero sus sueños pueden dar lugar a una variedad de criaturas menores parecidas a contempladores, algunas de las cuales aparecen aquí descritas.

Beso de la Muerte

Un beso de la Muerte es un contemplador menor que puede ser creado cuando un contemplador tiene una pesadilla acerca de perder sangre. En lugar de rayos oculares mágicos, tiene diez largos tentáculos, cada uno de los cuales termina en una boca llena e dientes. En coloración y forma es similar al contemplador que lo soñó a la existencia, pero sus colores son más pálidos.

Bebedor de Sangre. Un beso de la muerte sobrevive únicamente ingieriendo sangre, la cual usa para generar energía eléctrica dentro de su cuerpo. Paranoicos acerca de morir de inanición, drenan obsesivamente incluso a pequelñas criaturas como ratas, con el objeto de retrasar este destino lo máximo posible.

Tras drenar a sus presas, abandonan el cadáver a los carroñeros. Un beso de la muerte prefiere cazar solo. Si se encuentra con otro beso de la muerte, podría luchar, huir o unirse, dependiendo de su salud y orgullo. Cuando está bajo tierra, usa sus tentáculos como sensores, sondeando y examinando el terreno en todas direcciones. En la superficie, suele mantenerlos retraidos cuando caza, luego ataca y los extiende en toda su logitud para coger a sus oponentes con la guardia baja

Falso Tirano. En condiciones de pobre iluminación y con sus tentáculos extendidos, un beso de la muerte puede ser confundido con un verdadero contemplador. Podría así premeditamente presentarse como un contemplador ante una criatura ignorante, pero ese comprotamiento es raro, dado que normalmente se centra en la caza y carece del ego y paranoia de un verdadero contemplador. Puede hablar a través de cualquier de sus tentáculos y su voz suena aguda y nasal. Un verdadero contemplador tiene pocos motivos

Beso de la Muerte

Aberración Grande, Neutral Malvada

Categoría de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 161 (17dl0 + 68)
Velocidad 0 pies, volando 30 pies (levitando)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	14 (+2)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Tiradas de salvación Con +8, Sab +5
Habilidades Percepción +5
Inmunidades al Daño relámpago
Inmunidades a Condición tumbado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 15
Idiomas Habla Profunda, Infracomún
Desafio 10 (5,900 XP)

Sangre Relampagueante. Una criatura que esté a menos de 5 pies de l Beso de Sangre sufre 5 (ldl0) puntos de daño de Realámpago cada vez que impacte con un ataque cuerpo a cuerpo que produzca daño perforante o cortante.

ACCIONES

Multiataque. El beso de la Muerte realiza tres ataques con tentáculo. Hast tres de estos ataques pueden ser reemplazados por Drenaje de Sangre, un reemplazo por cada tentáculo que esté apresando a una criatura.

Tentáculo. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 20 pies, un blanco. *Al impactar:* 14 (3d6 + 4) daño perforante, y el blanco queda apresado (CD 14 para escapar) si es una criatura Enorme o más pequeña. Hasta que esta presa termine el blanco está inmovilizado y el beso de la muerte no puede usar el mismo tentáculo sobre otro blanco. El Beso de la muerte tiene diez tentáculos.

Drenaje de Sangre. Una criatura apresada por un tentáculo del Beso de la muerte debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16. Si falla la tirada el blanco sufre 22 (4dl0) puntos de daño de relámpago y el beso de la muerte recupera la mitad de esos puntos de golpe.

Gauth

Aberración Mediana, Legal Malvado

Clase de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 67 (9d8 + 27)
Velocidad 0 pies, volando 20 pies (flotando)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10(+0)	14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	13 (+l)

Tiradas de Salvación Int +5, Sab +5, Car +4
Habilidades Percepción +5
Inmunidad a Condición tumbado
Sentidos visión en la oscuridad 120 pies, Percepción pasiva 15
Lenguajes Habla Profunda, Infracomún
Desafio 6 (2,300 PX)

Mirada Aturdidora. Cuando una criatura que pueda ver el ojo central de gauth comience su turno a menos de 30 pies del gauth, el gauth puede forzarla a que realice una tirada de salvación de Sabidurñía CD 14 si el gauth no está incapacitado y puede ver a la criatura. Una criatura que falle la tirada de salvación queda aturdida hasta el comienzo de su siguiente turno.
A no ser que se vea sorprendida, una criatura puede desviar la mirada al comienzo de su turno para evitar el tener que realizar la tirada de salvación. Si la criatura así lo hace, no podrá ver al gauth hasta el comienzo de su siguiente turno, cuando puede volver a elegir desviar la mirada. Si la criatura mira al gauth, debe realizar inmediatamente la tirada de salvación.
Estallido Agónico. Cuando el gauth muere, las energías mágicas acumuladas en su interior explotan, y cada criatura a menos de 10 pies de su posición debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 14, sufriendo 13 (3d8) puntos de daño de fuerza si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.

Acciones

Mordisco. *Ataque de arma C/C:* +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 9 (2d8) puntos de daño perforante.

Rayos Oculares. El gauth dispara tres de los siguientes rayos oculares maágicos al azar (vuele a tirar los resultados duplicados), escogiendo de entre uno a tres blancos que pueda ver a menos de 120 pies de su posición:
1. *Rayo de Devorar Magia.* La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrir que uno de sus objetos mágicos pierda todas sus propiedades mágicas hasta el comienzo del siguiente turno del gauth. Si el objeto tiene cargas, también pierde 1d4 cargas. Determina el objeto aleatoriamente, ignorando objetos de un solo uso como pociones o pergaminos.
2. *Rayo de Enervación.* La criatura debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14, sufriendo (4d8) puntos de dalo necrótico si falla la tirada o la mitad de daño si la supera.
3. Rayo de Empujón. La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o ser empujada 15 en línea recta lejos del gauth, y ver su velocidad reducida a la mitad hasta el comienzo del siguiente turno del gauth.
4. *Rayo ïgeneo.* La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrir 22 (4d10) puntos de daño de fuego.
5. *Rayo Paralizante.* La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedar paralizada durante 1 minutl El blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.
6. *Rayo Adormecedor.* La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o caer dormida y permanecer inconsciente durante 1 minuto. El blanco despertará si sufre daño u otra criatura usa su acción para despertarlo. Este rayo no tiene efectos sobre constructos o no muertos



para temer a un Beso de Muerte, dado que puede matar o dominar fácilmente al Beso de Muerte mucho antes de que este se acerque dentro del alcance del cuerpo a cuerpo. Por tanto, nacido de un sentido de autopreservación, un Beso de Muerto normalmente se someterá al gobierno cualquier contemplador con el que se encuentre, aunque podría intentar escapar tan pronto como su amo esté ocupado en otros asuntos.
Tácticas Simples. Un Beso de Muerte carece de la sutileza en el combate y de la inteligencia de un contemplador. Podría intentar una maniobra inusual para controlar a su presa (como volar hacia arriba mientras apresa a una presa), pero en la mayoría de los casos, fijará uno o más de sus tentáculos sobre un acriatura y drenará su sangre hasta que esta se colapse. Si se halla en una situación de superioridad y su oponente no supone ninguna amenaza, podría jugar con su comida, apretando y drenando lentamente la vida de esa criatura.

Gauth

Un gauth es una famélica criatura parecida a un contemplador que devora magia e intenta recibir tributo de cualquier criatura más débil que ella. Su cuerpo tiene unos 4 pies de diámetro, con seis pedúnculos oculares, un ojo central (a veces rodeado por ojos más pequeños y cuatro pequeños tentáculos prensiles cerca de su boca. Tiene variaciones de colores y texturas similares a las de un verdadero contemplador.
Metabolismo Mágico. Un gauth puede sobrevivir con carne, pero prefiere almentarse con poder drenado de objetos mágicos. Si no se satisface su hambre de magia durante unas cuantas semanas se ve forzado a volver a su plano de origen, por lo que busca constanentemente nuevos objetos mágicos a los que drenar. Un gauth puede que emplee a criaturas para que le sirvan trayéndole objetos que se puedan proporcionar sustento.
Invocación Accidental. Cuando el ritual para invocar a un espectador no funciona correctamente, un gauth puede deslizarse a través de ese vínculo imperfecto, llegando inmediatamente o varios minutos más tarde. Puede presentarse como un contemplador ante cualquier criatura ignorante en un intento de intimidarla, o como un espectador ante su invocador con el objeto de drenar los objetos mágicos que se espera que proteja.
Tirano Inferior. Un contemplador normalmente ahuyenta o acaba con cualquier Gauth que entre en su territorio, pero podría escoger esclavizarlo y usarlo como lugarteniente.

> **Me encontré con un mago en el portal bostezante que tenia un diminuto contemplador como mascota. Un sacaojos lo llamaba él. Cuando me acerqué a acariciarlo, la criatura me golpeó con uno de los rayos oculares y me lanzó contra uno de los muros con tanta fuerza que casi derramo mi cerveza.**
>
> **-Volo**

Los gauths son menos xenófobos que los contempladores, por lo que podrían formar pequeños grupos y trabajar juntos, aunque es igual de probable que se ignoren los unos a los otros completamente.

Globo Ocular

Un globo ocular es una diminuta manifestación de los sueños de un contemplador. Se parece al contemplador que lo soñó a la existencia, pero su cuerpo tiene solo 8 pulgadas de anchura y tiene solo cuatro tentáculos oculares. Sigue a su creador como una fiel y agresiva mascota, y a veces pequeñas manadas de estas criaturas patrullan la guarida de su amo en busca de sabandijas a las que matar y a criaturas solitarias a las que acosar.

Mascota Molesta. Un blogo oculars no puede hablar ningún idioma, pero puede imitar de forma aproximada palabras y frases con una aguda voz burlona. Los contempladores encuentran divertidos a los globos oculares y toleran su presencia como mascotas consentidas.

Un globo ocular no puede ser controlado por nadie excepto su creador, si no es mediante el uso de la magia o vinculándose con un lanzador de conjuros (ver barra lateral). Algunos contempladores con sicarios magos insisten en que tomen como familiar a un globo ocular porque pueden ver a través de los ojos de esas criaturas.

Cazador de Sabandijas Agresivo. Un globo ocular salvaje (uno que vive separado de un contemplador) es territorial, come bichos y pequeños animales y se sabe que suele jugar con su comida..

Un globo ocular solitario evitar buscar pelea con criaturas de tamaño Mediano m más grande, pero un grupo de ellos podría atacar a una presa más grande. Un globo ocular podría seguir a humanoides dentro de su territorio, imitando ruidosamente su habla y convirtiéndose generalmente en una molestia, hasta que abamdonen el área, pero huirá si se enfrenta a algo que no puede matar.

Variante: Familiar Globo Ocular

Los lanzadores de conjuros que estén intereados en un familiar inusual podrían descubrir que los sacojos están ansiosos por servir a alguien que tenga poderes mágicos, especialmente a aquellos que gustan de avasallar y acosar a los demás. El globo ocular se comporta agresivamente contra criaturas más pequeñas que él, y tiende a atacar aleatoriamente a mascotas, anigales de granja e incluso niños si su amo no es muy estricto. Un globo ocular que sirva como familiar tiene el siguiente rasgo.

Familiar. El globo ocular puede servir a otra criatura como familiar, formando un vínculo telepático con un amo voluntario, siempre que el amo sea un lanzador de 3º nivel. Mientras ambos estén vinculados, el amo puede sentirá lo que el sacaojos siente siempre que estén a menos de 1 milla el uno del otro. Si el amo le causa al sacaojos cualquier daño físico, el globo ocular terminará su servicio como familiar, rompiendo el vínculo telepático.



Globo Ocular

Aberración diminuta, neutral malvado

Categoría de Armadura 13
Puntos de Golpe 13 (3d4 + 6)
Velocidad O pies, volando 30 pies (levitando)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3(-4)	17 (+3)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de Salvación Sab +2
Habilidades Percepción +4, Sigilo +5
Inmunidades a Condición tumbado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 14
Idiomas-
Desafio 1/2 (100 XP)

Agresivo. Como acción bonificada, el globo ocular puede moverse a su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.
Imitación. El globo ocular ouede imitar sonidos simples de habla que haya escuchado, en cualquier lenguaje. Una criatura que escuche los sonidos puede discernir que son imitaciones con un control exitoso de Sabiduría (Intuición) CD 10.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +S a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 1 daño perforante.
Rayos Oculares. El globo ocular puede disparar dos de los rayos oculares mágicos al azar (vuelve a tirar los resultados duplicados), escogiendo a uno o dos blancos que pueda ver a menos de 60 pies de él:
1. Rayo Desorientador. La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedar Hechizado hasta el comienzo del siguiente turno del globo ocular. Una criatura hechizada de esta forma ve su velocidad disminuida a la mitad y tiene desventaja en las tiradas de ataque.
2. Rayo de Miedo. La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedar asustada hasta el comienzo del siguiente turno del globo ocular.
3. Rayo de Escarcha. La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 12 o sufrir 10 (3d6) puntaos de daño por frio.
4. Rayo Telecinético. Si el blanco es una criatura de tamaño Mediano o más pequeña debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o ser movida 30 pies directamente lejos del globo ocular. Si el blanco es un objeto que pesa 10 o menos libras que no esté siendo portado o llevado, el globo ocular puede moverlo hasta 30 pies en cualquier dirección. Con este rayo, el globo ocupar puede también ejercer un control fino sobre los objetos, como por ejemplo manipular una herramientas simple o abrir un contenedor.



Demonios

Los señores Demoníacos crean demonios menores con el propósito de esparcir el caos y el terror por todo el multiverso. Tres de esos demonios aparecen aquí descritos.

Babau

Los demonios y los diablos chocan incesablemente por el control de los Planos Inferiores. Una de estas batallas enfrentó a las legiones de la archidiablesa Glasya contra las aullantes hordas del señor demoníaco Graz'zt. Se dice que Glasya hirió a Graz'zt con su espada y que los primeros babau surgieron de donde su sangre manchó el suelo. Su repentina aparición ayudó a desmoralizar a Glasya y aseguró la posición de Graz'zt's como uno de los señores demoníacos más importantes del Abyss.

Un demonio babau posee la astucia de un diablo y la sed de sangre de un demonio. Tiene una piel negra de aspecto coriáceo estilarada sobre su alto y desgarbado cuerpo, y un cuerno curvado que sobresale de la parte de atrás de au alargado crçáneo. La terrible mirada de un babau puede debilitar a una criatura.

Demonio Fauce

Los demonios fauce comparte el insaciable hambre de matanzas y carne mortal de Yeenoghu. Después de que un demonio fauce descanse durante 8 horas, cualquier cosa devorada por él es transportada directamente al buche del Señor del Salvajismo.

Los demonios fauce aparecen entre las partidas de guerra Gnoll, normalmente invocados como parte de ofrendas rituales de humanoides recién muertos sacrifiacados a Yeenoghu. Los gnolls no les dan órdenes, pero estos demonios acompañan a las partidas de guerra y atacan a cualquier criatura contra la que los gnolls se enfrenten.

Shoosuva

Un shoosuva es un demonio hiena otorgado por Yeenoghu a un Gnoll especialmente poderoso (normalmente un colmillo de Yeenoghu). Un Shoosuva se manifiesta poco después de que una partida de guerra consiga una gran victoria, emergiendo de una ondulante y fétida nube de humo mientras llega desde el Abismo. En combate, el demonio cierra sus pavorosas fauces sobre una víctima mientras golpea con el aguijó venenoso de su cola para acabar con otro. Una criatura inmovilizada por el veneno se vuelve una presa fácil para cualquier Gnoll que esté en las cercanías. Cada shoosuva está vinculado a un Gnoll en particular y lucha junto a su amo. Un gnols al que se le ha otorgado un shoosuva es segundo en estatus bajo un flind dentro de la jerarquía de una partida de guerra.

Babau

Infernal Mediano (demonio), caótico malvado

Categoría de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 82 (11d8 + 33)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
19 (+4)	16 (+3)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	13 (+1)

Habilidades Percepción +5, Sigilo +5
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago; contundente, perforante, y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 15
Idiomas Abisal
Desafío 4 (1,100 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos del babau es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 11). El babau puede lanzar de forma innata estos conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: *oscuridad, dispar magia, miedo, calentar metal, levitar*

Acciones

Multiataque. El babau realiza dos ataques cuerpo a cuerpo. También puede usar su Mirada Debilitante antes o después de realizar estos ataques.
Garra. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (ld8 + 4) daño cortante.
Lanza. Ataque de Arma C/C o a distancia: +6 a impactar, alcance 5 pies or rango 20/60 pies, un blanco. Al impactar: 7 (ld6 + 4) daño perforante, o 8 (ld8 + 4) daño perforante cuando se usa con las dos mano.
Mirada Febilitante. El babau apunta a una criatura que pueda ver a menos de 20 pies de él. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si falla la tirada, durante 1 minuto el blanco solo producirá la mitad del daño con ataques que usan la Fuerza. El blanco puede repetirar la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si la supera.





Demonio Fauce

Infernal mediano (demonio), caótico malvado

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 33 (6d8 + 6)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	8 (-1)	13 (-1)	5 (-3)	8 (-1)	8 (-1)

Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición Hechizado, Asustado, envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 9
Idiomas entiende el Abisal pero no puede hablar
Desafio 1 (200 XP)

Desbocado. Cuando reduce una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, el demonio fauce puede realizar una acción bonificada para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 11 (2d8 + 2) daño perforante.

Shoosuva

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 110 (13d10 + 39)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	17 (+3)	7 (-2)	14 (+2)	9 (-1)

Tiradas de Salvación Des +4, Con +6, Sab +5
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago; contundente, perforante, y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición Hechizado, Asustado, envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas Abisal, Gnoll, telepathy 120 pies
Desafio 8 (3,900 XP)

Desbocado. Cuando reduce una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno, el demonio fauce puede realizar una acción bonificada para moverse hasta la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Acciones

Multiataque. El shoosuva realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con el aguijón de su cola.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +7 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 26 (4dl0 + 4) daño perforante.
Aguijón de la Cola. Ataque de Arma C/C: +7 a impactar, alcance 15 pies, una criatura. *Al impactar:* 13 (2d8 + 4) daño perforante, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución o quedar envenenado. Mientras esté envenenado, el blanco queda también paralizado. El blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito en la tirada de salvación.

Desuellamentes

Tres miembros de la horrible familia de los Illithid aparecen aquí, uniéndose a los desuellamentes comunes que aparecen en el *Manual de Monstruos.*

Alhoon

Los desuellamentes que persiguen la magia arcana son exiliados como inviduos de conducta desviada, y para ellos no es posible una comunión eterna con el cerebro anciano. El sendero de la transformaciçon en lich ofrece un camino para escapar de la permanencia de la muerte, pero ese sendero es largo y solitario. Los Alhoons son desuellamentes que usan un atajo.

Tentación Arcna. Los Cerebros Ancianos prohíben a los desuellamentes el perseguir el poder mágico, fuera de la psiónica, pero no es una prohibición que se vena obligados con frecuencia a hacer cumplir. Los lllithids no reconocen a ningún amo que no sean de su misma raza, por lo que no se halla en su naturaleza el inclinarse ante cualquier dios o patrón ultraterreno. Sin embargo, la magia sigue siendo una rara tentación. En las páginas de un libro de conjuros, un Illithid ve un sistema para adquirir autoridad. A través de los escritos del mago que usó sobre él la pluma, el Illithid percibe la obra de una mente altamente inteligente. La mayor parte de los desuellamentes que encuentran un libro de conjuros reacciones con ascp o indiferencia, pero para algunos un libro de conjuros es una puerta a nuevas formas de pensar.

Durante un tiempo, el estudio de estos textos prohibidos puede ser escondido de otros Illithids o incluso del Cerebro Ancuano

La comprensión de la magia se escapa de la mente colmena e incluso de un cerebro anciano. Sin embargo, al final, llega la comprensión, y un arcanista desuellamentes debe aceptarse a si mismo como un desviado y huir de su colonia si quiere sobrevivir.

Miedo Existencial. Los arcanistas desviados que prueban la libertad de verse libres del control de la colonia reaccionas de en una gran variedad de formas. Algunos valoran su privacidad, otros buscan entrar en comunicación con mentes similares, mientras que otros buscan dominar una colina, elevándose a si mismso a la posición de liderazgo que normalmente está reservada al cerebro anciano. Sin importar las inclinaciones personales del arcanista, este se enfrenta al mismo amargo hecho: Cuando muera, no se unirá al resto de mentes que habitan en el interior del Cerebro Anciano.

Las mentes desviadas nunca son aceptadas como parte del colectivo. Para un arcanista illithid, la muerte significa el olvido.

Terrible Liberación. El convertirse en Lich ofrece la salvación y la posibilidad de ser capaz de perseguir el conocimiento de forma indefinida.

Habiendo devorado los cerebros de gente cuando estaban vivos, un desuellamentes no tiene ningún remordimiento en alimentar con almas una filacteria. El único problema para que un desuellamentes se convierta en lich es conocer el método, el cual es un secreto que algunos desuellamentes arcanistas buscan descubrir sin permitir que nada les detenga.

Y sin embargo, el convertirse en lich requiere que un lanzador de conjuros arcanos se encuentre en la cúspide del poder, algo que kuchos desuellamentes encuentran que se halla lejos de su alcance.

Enfrentados a esta terrible realidad, un grupo de nueve desuellamentes desviados usaron su magia arcana y su psiónica para tejer una nueva verdad. Estos nueve se llamaban a si mismos los Alhoon, y desde entonces, todos aquellos que siguen sus pasos han sido llamados con el mismo nombre.

Un Secreto Psiónico. Los Alhoons pueden cooperar para lograr la creación de un *talismán de atrapar mentes,* un contenedor del tamaño de un puño hecho con plata, esmeraldas y amatistas. El proceso requiere de la intervención de al menos tres arcanistas desuellamentes y el sacrificio del mismo número de almas



provenientes de víctimas vivas a lo largo de un ritual de lanzamientos de conjuros y comunicación psiónica de tres días de duración.

Tras su finalización, la no muerte es conferida sobre los desuellamentes, convirtiéndolos en alhoons.

Inicialmente, un alhoon puede ser difícil de distinguir de un desuellamentes normal. La diferencia más obia es la carencia del omnipresente recubrimiento cutáneo de moco de los desuellamentes.

Sin esa protección, la piel de un alhoon se vuelve seca y agrietada. Sus ojos también aparecen hundidos y arrugados. Ambas pisas pueden ser fácilmente obivadas por alguien que nunca hay visto un desuellamentes. Sin embargo, en poco tiempo, la carne de un alhoon se caem y las cuencas vacías de sus ojos brillan con unos fríos puntos de luz, como los de los demás liches.

Inmortalidad Precaria. Al contrario que con un verdadero liche, el *talismán de atrapar mentes* no restaura a los alhoons a la no muerte si estos son destruidos. Por el contrario, la mente de un alhoon destruido es transferida al talismán donde permanece en comunión con la mente de cualquier otro alhooon atrapado así como con las almas de aquellas víctimas sacrificadas.

La no muerte conferida por un *talismán de atrapar mentes* dura solo como la vida de la víctima viva seleccionada. Por tanto, un alhoon que sacrificara a un elfo de 200 años disfrutaría de una existencia mucho más larga que otro que sacrificara a un humano de 35. Los alhoons pueden extender su existencia repitiendo el ritual con nuevas víctimas, poniendo en la práctica el reloj a cero con cada sacrificio.

La destrucción de un *talismán de atrapar la mente* condena al olvido a las almas de aquellos atrapados en su interior, y por esa razón los alhoons con frecuencia trabajan juntos para crear elaboradas protección sobre el talismán y su lugar preferido de rituales.

A veces un único Alhoon es confiado con el talismán de atrapar la mente, pero esta es una opción peligrosa. Cualquier que posea el talismán gana ventaja en sus tiradas de ataque, de salvación y controles contra los alhoons relacionados con su creación, y esos alhoons además sufren desventaja en las tiradas de ataque, de Salvación y controles contra el poseedor. Además, el poseedor del talismán puede comunciarse telepáticamente con cualquier alma sacrificada atrapada en su interior. Una criatura que porte el talismán no puede impedir la comunicación de parte de los alhoons, pero puede silenciar a las almas atrapadas.

Alhoon

No Muerto Mediano, cualquier alineamiento malvado

Categoría de Armadura 15 (naturaJ armor)
Puntos de Golpe 120 (l6 d8 + 48)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	19 (+4)	17 (+3)	17 (+3)

Tiradas de Salvación Con +7, Int +8, Wis +7, Cha +7
Habilidades Arcana +8, Engaño +7, History +8, Intuición +7, Percepción +7, Sigilo +S
Resistencias al Daño frio, Ughtning, necrótico
Inmunidades al Daño veneno; contundente, perforante, and cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a Condición Hechizado, fatigado, Asustado, paralyzed, envenenado
Sentidos visión verdadera 120 pies, Percepción Pasiva 17
Idiomas Habla Profunda, Infracomún, telepathy 120 pies
Desafio 10 (5,900 XP)

Resistencia Mágica. The alhoon tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). La característica de Lanzamiento Innato de Conjuros del Alhoons es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 16). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes:
A voluntad: *detectar pensamientos, levitar*
1/day each: dominate monster, plane shift (self only)
Lanzamiento de Conjuros. El alhoon es un lanzador de conjuros de 12º nivel. Su característica de Lanzamiento de Conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 16, +8 a impactar con ataques de conjuros). El alhoon tiene preparados los siguientes conjuros de mago
Trucos (a voluntad): *toque gélido, luces danzantes,mano de mago, prestidigitación, toque electrizante*
1º nivel (4 espacios): *detectar magia, disfrazarse a si mismo, proyectil mágico, escudo*
2º nivel (3 espacios): *invisibilidad, imagen en un espejo, rayo abrasador*
3º nivel (3 espacios): *contraconjuro, rayo relampagueante*
4º nivel (3 espacios): *confusión, tentáculos negros de Evard, asesino fantasmal*
5º nivel (2 espacios): *modificar memoria*, *muro de fuerza*
6º nivel (1 espacio): *desintegrar*, *globo de invulnerabilidad*
Resistencia al Ahuyento. El alhoon tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra cualquier efecto que ahuyente no muertos.

Acciones

Presa Gélida. Ataque de Conjuro C/C: +8 a impactar. alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* l0 (3d6) daño por frio.

Estallido Mental (Recarga 5-6). El alhoon emite mágicamente energía psíquica en un cono de 60 pies. Cada criatura ene l área debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 16 o sufrir 22 (4d8 + 4) puntos de daño psíquico y quedar aturdida durante 1 minuto. Un blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito.

Variante: Liche Desuellamentes (Iliciliche)

El camino hace convertirse en un verdadero liche es algo que solo los magos desuellamentes más poderosos pueden perseguir, ya que requiere de la capacidad de crear una filacteria y lanzar el conjuro de *apisionamiento*.
Un liche desuellamente usa el bloque de estadísticas de **liche** (ver el Manuald e Monstruos) con los siguientes cambios:

- Tiene un valor de desafio de 22 (41,000 PX).
- Habla el habla Profunda e Infracomún, y tiene telepatía con un alcance de 120 pies.
- Tiene los rasgos de Resistencia Mágica y Lanzamiento de Conjuros Innatos (Psionica) así como las opciones de ataque de Tentáculos, Extraer Cerebro y Estallido mental (descritas a continuación=. Mientras un liche desuellamentes alimente con almas a su filacteria, mantendrá el poder muscular de sus tentáculos y su capacidad para extraer cerebros.
- Su conjunto de Acciones Legendarias (descritas a continuación) es diferente a las de un liche normal.

Resistencia Mágica. The liche tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.
Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). La característica de Lanzamiento Innato de Conjuros del liche es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 20). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes:
A voluntad: *detectar pensamientos, levitar*
1/day each: dominar monstruo, cambiar de plano (solo a si mismo)

Acciones

Tentáculos. Ataque de Arma C/C: +12 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 21 ,(3dl0 + 5) daño psíquico. Si el blanco es Gran o más pequeño, queda apresado (CD 15 para escapar) y debe superar un control de Inteligencia CD 20 o quedar aturdido hasta que la presa termine.

Extraer Cerebro. Ataque de Arma C/C: +12 a impactar. alcance 5 pies, un humanoide incapacitado apresado por el liche. *Al impactar:* 55 (l0dl0) puntos de daño perforante. Si este daño reduce el blanco a 0 puntos de golpe, el liche manta al blanco extrayendo y devorando su cerebro.

Estallido Mental (Recarga 5-6). El liche emite mágicamente energía psíquica en un cono de 60 pies. Cada criatura ene l área debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 18 o sufrir 27 (5d8 + 5) puntos de daño psíquico y quedar aturdida durante 1 minuto. Un blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito.

Acciones Legendarias

El liche gana las siguientes opciones de acciones legendarias, las cuales reemplazan las acciones legendarias del liche.
Tentáculos. El liche realiza un ataque con sus tentáculos.
Extraer Cerebro (Coste 2 Acciones). El liche usa Extraer Cerebro.
Estallido Mental (Coste 3 Acciones). El liche recarga su Estallido Mental y lo usa.
Lanzar Conjuros (Coste 1-3 Acciones).El liche usa un espacio de conjuro para lanzar un conjuro de 1º , 2º o 3º nivel que haya preparado. Hacer esto requiere de una acción por nivel del conjuro.

Cerebro Anciano

La expresión definitiva de la dominación illithid, un cerebro anciano flota dentro de un barreño de salmuera viscosa, tocando los pensamientos de las criaturas cercanas y alejadas. Rasca en el tapiz de sus mentes, reescribiendo sus pensamientos y controlando sus sueños.

Infiltradores Psíquicos. Cuando un cererbro anciano se infiltra en una mente, altera las percepciones de la criatura y engaña a sus sentidos, haciendo que vea, escuche, deguste o sienta la realidad de acuerdo con las intenciones de cerebro anciano. Desde largas distancias, implanta sugestiones subconscientes o influencia sutilmente los sueños para empujar a las criaturas hacia un curso de acción que benefice sus planes.

Cuando sus insidiosas sugestiones no arraigan, un cerebro anciano impone su dominio de forma más directa. Se hace con el control de las mentes resistentes y controla el cuerpo de estas como si fuera una marioneta. Contra los escasos desafiantes de voluntad fuerte que lo desafían o atacan, un cerebro anciano envía un estallido de abrumadora fuerza psíquica para aplastar la mente de desafiante, convirtiendo a la criatura en un babeante cascarón vacío de mente.

Devorador de Pensamientos. Un cerebro anciano se sustente consumiendo los cerebros de otras criaturas. Cuando los sirvientes desuellamente que protegen y cuidan a un cerebro anciano no le tran la comida directamente, el cerebro anciano extiende sus tentáculos de pensamiento, empujando mentalmente a las criaturas para que se acerquen a él y pueda alimentarse con ellas.

Cuando un desuellamentes muere, los sirvientes del cerebro anciano le entregan como alimento los contenidos del cráneo a su amo, el cual absorve el cerebro del illthid y todos los conocimientos y experiencias allí contenidos. De esta forma, el cerebro anciano expande continuamente su conocimiento, uniendo los pensamientos y experiencias de la colonia illithid hasta un todo unificado. Los desuellamente conciben esta "unidad" como un estado sagrado de la misma forma en la que un adorador de una deidad humana podría ver la vida eterna en los cielo, ya que un cerebro anciano puede evoar la persona de cualquier illithid que haya absorvido.

Mente Colmena. Los no illithids llaman a esta criatura cerebro anciano porque actúa como nodo de comunicación central para una colonia desuellamentes de la misma forma que un cerebro funciona para un organismo vivo. Enlazados a un cererbo anciano, la colonia actúa como un único organismo, actuando en concierto como si cada illithid fuera uno de los dedos de una mano.

Ego Ilimitado. Cada cerebro anciano se considera a si mismo y a sus deseos las cosas más importantes del universo, siendo los desuellamentes de la colonia nada más que extensiones de su voluntad. Pero no hay dos cerebros ancianos iguales, y cada uno gobierna sobre su colonia de acuerdo con sus propias personalidades y depósitos de conocimiento y experiencias acumuladas. Algunos cerebros ancianos reinan como dominantes tiranos, mientras que otros sirven de forma más benigna como sabios, consejeros y depositarios de información y saber para los desuellamentes que los protegen y nutres.

Las ambiciones de un cerebro anciano se ven siempre limitadas por su relativa inmovilidad. Aunque sus sentidos telepáticos pueden extenderse durante millas,, moverse a cualquier lugar es una tarea peligrosa. Si se ve forzado a salir de su poza de salmuera, un cerebro anciano muere rápidamente, y transportar un cerebro anciano en su barreños a través de túneles subterráneos confinados y tortuosos se prueba como una tarea difícil o imposible.



La Guarida de un Cerebro Anciano

La guarida de un cerebro anciano hace en las profundidades de una colonia desuellamentes. La criatura mora en una poza de salmuera tenuemente iluminada, llena con un agua turbia y estancada infundida con los fluidos vitales del cerebro anciano y llena de energía psiónica.

Acciones de Guarida

Cuando lucha dentro de su guarida, un cerebro anciano puede usar acciones de guarida. En la cuenta 20 de iniciativa (perdiendo en caso de empate de iniciativa), un cerebro anciano puede usar una acción de guarida para crear uno de los siguientes efectos; el cerebro anciano no puede usar la misma acción de guarida en dos turnos seguidos:

- El cerebro anciano lanza *muro de fuerza*.
- El cerebro anciano apunta a una criatura amistosa que pueda sentir a menos de 120 pies de él. El blanco tiene un destello de inspiración y gana ventaja en una tirada de ataque, control ce cracterística o tirada de salvación que realice antes del final de su siguiente turno. Si el blanco no quiere y no puede usar este beneficio en ese tiempo, la inspiración se pierde.
- El cerebro anciano apunta a una criatura que pueda sentir a menos de 120 pie y la ancla mediante su propia fuerza de voluntad. El blanco debe superar una tirada de salvaicón de Carisma CD 18 o ser incapaz de abandonar el espacio en el que se encuentra. Puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

Efectos Regionales

El territorio a menos de 5 millas de un cerebro anciano se ve alterado por la presencia psiónica de la criatura la cual crea uno o más de los siguientes efectos:

- Las criaturas a menos de 5 millas de un cerebro anciano sientes como si estuvieran siendo seguidas, incluso aunque no lo estén siendo.
- El cerebro anciano puede escuchar cualquier conversación telepática que ocurra a menos de 5 millas de él. La criatura que inicie la conversación telepática debe realizar un control de Sabiduría (Intuición) CD 18 cuando inicie el contacto telepático por primera vez. Si el control tiene éxito, la criatura pasa a ser consciente de que algo está escuchando la conversación. La naturaleza del intruso no es revelada, y el cerebro anciano no puede particupar en la conversación telepática a no ser que haya formado un vinculo psíquico con la criatura que la inició.
- Cualquier criatura con la que el cerebro anciano haya formado un vínculo psíquico escucha débiles susurros incomprensibles en los recovecos de su mente. Estos deshechos psíquicos consisten en los pensamientos inconexos del cerebro anciano mezclados con los de los de otras criaturas con las que está vinculado.

Si el cerebro anciano muere, estos efectos terminan inmediatamente.

Cerebro Anciano

Aberración grande, legal malvado

Categoría de Armadura 10
Puntos de Golpe 210 (20dl0 + 100}
Velocidad 5 pies, nadando 10 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	20 (+5)	21 (+5)	19 (+4)	24 (+7)

Tiradas de Salvación Int +10, Sab +9, Car +12
Habilidades Arcana +10, Engaño +12, Intuición +14, Intimidation +12, Persuasion + 12
Sentidos Vista a Ciegas 120 pies, Percepción Pasiva 14
Idiomas entiende el Común, Habla Profunda, y el Infracomún pero no puede hablar, telepatía 5 millas
Desafío 14 (11,500 XP)

Sentido de Criaturas. El cerebro anciano es consciente de la presencia de criaturas a menos de 5 millas de él si estas tienen una puntuación de Inteligencia de 4 o mas. Conoce la distancia y dirección de cada criatur, así como la puntuación de Inteligencia, peor no puede sentir nada más acerca de ellas. Una criatura protegida por un conjuro de *mente en blanco*, un conjuro de *indetectabilidad* o magias imilares no puede ser percibida de esta forma.

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). La característica de lanzamiento Innato de conjuros del cerebro anciano es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 18). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes:

A voluntad: *detectar pensamientos*, *levitar*
1/día cada: *dominar monstruo*, *cambiar de plano* (solo a si mismo)

Resistencia Legendaria (3/Día). Si el cerebro anciano falla una tirada de salvación puede escoger tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. El cerebro anciano tiene ventaja en todas las tiradas de salvaicón contra conjuros y otros efectos mágicos.

Nodo telepático. El cerebro anciano puede usar su telepatía para iniciar y mantener conversaciones telepáticas con hasta diez criaturas diferentes al mismo tiempo. El cerebro anciano puede dejar que esas criaturas se escuchen telepáticamente entre si mientras estçan coenctadas de esta forma.

Acciones

Tentáculo. Ataque de Arma C/C: +7 a impactar, alcance 30 pies, un blanco. *Al impactar:* 20 (4d8 + 2) daño contundente. Si el blanco es una criatura Enorme o más pequeña, queda apresada (CD 15 para escapar) y sufre 9 (ld8 + 5) puntos de daño psíquico al comienzo de cada uno de sus turnos hasta que la presa termien. El cerebro anciano puede tener apresados en un momento dado hasta cuatro blancos diferentes.

Estallido Mental (Recarga 5-6). El cerebro anciano emite mágicamente energía psíquica en un cono de 60 pies. Cada criatura ene l área debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 18 o sufrir 32 (5d10 + 5) puntos de daño psíquico y quedar aturdida durante 1 minuto. Un blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

Vínculo Psíquico. El cerebro anciano apunta a una criatura incapacitado que pueda percibir con su rasgo de Sentido de Criaturas y establece un vínculo psíquico con esa criatura. Hasta que el vínculo psíquico termine, el cerebro anciano puede percibir todo lo que el blanco sienta. El blanco pasa a ser consciente de que algo está vinculado con su mente una vez deja de estar incapacitado, y el cerebro anciano puede terminar con el vínculo en cualquier momento (no se requiere de ninguna acción). El blanco puede usar una acción durante su turno para intentar romper el vínculo p`síquico, lográndolo si tiene éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 18. Si supera la tirada, el blanco sufre 10 (3d6) puntos de daño psíquico. El vínculo psíquico también termina si el blanco y el cerebro anciano se separan más de 5 millas, sin consecuencias para el blanco. El cerebro anciano puede formar vínculos psíquicos con hasta diez criaturas al mismo tiempo.

Sentir los Pensamientos. El cerebro anciano apunta a una criatura con la que haya establecido un vínculo psíquico. El cerebro anciano gana inutuiciones acerca de los procesos de razonamiento de blanco, su estado emocional y pensamientos que ronde de forma fuerte en su mente (incluyendo cosas por las que el blanco esté preocupado, quiera u odie). El cerebro anciano también puede realizar un control de Carisma (Engaño) con ventaja para engañar a la mente del blanco y hacerle pensar que cree en una idea o que sienta una emopción en particular. Si el cerebro anciano tiene éxito, la mente cree el engaño durante 1 hora o hasta que se presente ante el blanco evidencia de la mentira.

Acciones Legendarias

El cerebro anciano puede tomar 3 acciones legendarias, escogiendo de entre las siguientes opciones. Puede tomar solo una acción legendaria en un momento determinado y solo al final del turno de otra criatura. Recupera las acciones egendarias gastadas al comienzo de su turno.

Tentáculo. El cerebro anciano realiza un atque de tentáculo.

Romper la Concentración. El cerebro anciano apunta a una criatura a menos de 120 pies con la que tenga un vinculo psíquico. El cererbo anciano rompe la concentración de esta sobre un conjuro. La criatura sufre además ld4 daño psíquico por nivel de conjuro.

Pulso Psíquico. El cerebro anciano apunta a una criatura a menos de 120 pies con la que tenga un vinculo psíquico. Los enemigos del cerebro a menos de 10 pies de la criatura sufren 10 (3d6) daño psíquico.

Romper Vínculo Psíquico. El cerebro anciano apunta a una criatura a menos de 120 pies con la que tenga un vinculo psíquico . El cerebro anciano termina con el vícnulo, haciendo que la criatura tenga desventaja en todos los controles, tiradas de ataque y de salvación hasta el final del siguiente turno de la criatura.

Ulitharid

Aberración Grande, legal malvado

Categoría de Armadura 15 (coraza)
Puntos de Golpe 127 (17dl0 + 34)
Velocidad 30pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	12 (+1)	15 (+2)	21 (+5)	19 (+4)	21 (+5)

Tiradas de Salvación Int +9, Wis +8, Cha +9
Habilidades Arcana +9, Intuición +8, Percepción +8, Sigilo +5
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 18
Idiomas Habla Profunda, Infracomún, telepatía 2 miles
Desafio 9 (5,000 XP)

Sentido de Criaturas. El ulitharid es consciente de la presencia de criaturas a menos de 2 millas de él si estas tienen una puntuación de Inteligencia de 4 o mas. Conoce la distancia y dirección de cada criatur, así como la puntuación de Inteligencia, peor no puede sentir nada más acerca de ellas. Una criatura protegida por un conjuro de *mente en blanco*, un conjuro de *indetectabilidad* o magias imilares no puede ser percibida de esta forma.
Resistencia Mágica. El ulitharid tiene ventaja en todas las tiradas de salvaicón contra conjuros y otros efectos mágicos.
Psionic Hub. Si un cerebro anciano establece un vínculo psíquico con el ulitharid, el cerebro anciano puede formar un vínculo psíquico con cualquier otra criatura que el ulitharid puede detectar usando su Sentido de Criaturas. Cualquier vínculo termina si la criatura sale fuera del alcance de la telepatía del ulitharid como del cerebro anciano. El ulitharid puede mantener su vínculo psíquico con el cerebro anciano siempre que ambos estén en el mismo plano de existencia.ñ Ei el ulitharid se halla a mas de 5 millas del cerebro anciano, puede terminar el cualquier momento con el vínculo psíquico (no se requiere de ninguna acción).
Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). La característica de lanzamiento Innato de conjuros del ulitharid es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes:
A voluntad: *detectar pensamientos*, *levitar*
1/día cada: *confusión, dominar monstruo*, *cambiar de plano* (solo a si mismo), Mirada penetrante, debilidad mental, sugestión de masas, proyectar imagen, escudriñamiento, telekinesis

Acciones

Tentáculos. Ataque de Arma C/C: +9 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 27 (4dl0 + 5) daño psíquico. Si el blanco es Grande o más pequeño, queda apresado (CD 14 para escapar) y debe superar un control de Inteligencia CD 17 o quedar aturdido hasta que la presa termine.
Extraer Cerebro. Ataque de Arma C/C: +9 a impactar. alcance 5 pies, un humanoide incapacitado apresado por el liche. *Al impactar:* 55 (l0dl0) puntos de daño perforante. Si este daño reduce el blanco a 0 puntos de golpe, el liche manta al blanco extrayendo y devorando su cerebro.
Estallido Mental (Recarga 5-6). El ulitharid emite mágicamente energía psíquica en un cono de 60 pies. Cada criatura ene l área debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 17 o sufrir 31 (4d12 + 5) puntos de daño psíquico y quedar aturdida durante 1 minuto. Un blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito.



Ulitharid

Muy rara vez, un renacuajo del pozo de salmuera de un cerebro anciano transforma a un individuo en un ulitharid, un desuellamentes más grande y poderoso que dispone de seis tentáculos.

Mentes Maestras. Los illithids reconocen de forma innata que la supervivencia de un ulitharid es más importante que la suya. La rección de un cerebro anciano ante la aparición de un ulitharid varía. En la mayor parte de las colonia, el ulitharid se convierte en el sirviente predilecto del cerebro anciano, investido con poder y autoridad. En otras, el cerebro anciano percibe al ultiharid como un rival potencial por el poder, y manipula y sofoca de forma consiguiente las ambiciones del ulitharid.

Naicmiento de una Colonia. Cuando un ulitharid encuentra inaguantable el compartir el liderazgo con un un cerebro anciano, se separa de la colonia, llevándose consigo un cierto número de desuellamentes, y se muda a otro lugar para formar una nueva colonia. Tras la muerte del cuerpo del ulitharid, los desuellamentes toman su cerebro y lo colocan en una poza de salmuera, donde crece hasta convertirse en un cerebro anciano pasados unos días. Este proceso no funciona en el cerebro de un ulitharid que muere de forma natural, ya que un cerebro que sucumbe ante la vejez está demasiado decrépito como para ser usado en la creación de un cerebro anciano.

Bastón Extractor. Cada ulitharid porta un bastón pisónicamente cargado hecho de un metal negro. Cuando el ulitharid está listo para dar su vida, fija el bastón a la parte de atrás de su cabeza, y el bastón rompe el cráneo y lo abre, permitiendo que su cerebro sea extraido. El cerebro y el bastón son plantados en el cadáver del ulitharid, haciendo que ese se disuelva en ichor. Esta gelatina carga psiónicamente ayuda a dar energía a la transformación del área en la poza de salmuera que rodéa a un cerebro anciano en estado embrionario.



Testigo Mental

Si el contemplador puede ser aturdido y lleado sano y salvo al pozo de salmuera del cerebro ancinao, puede ser convertido mediante la deremorfosis en un testigo mental. El proceso de ceremorfosis transforma cuatro de los tentáculos oculares del contemplador en tentáculos similares a los de un desuellamentes, y altera algunos de los rayos oculares del contemplador.

Menos inteligentes que los contempladores, los testigos mentales son imprimidos psiónicamente con una ciega devoción hacia el cerebro anciano y se someten a las órdenes de los illithids, haciéndolos casi tan obedientes como los devoradores del intelecto.

Nodo telepático. La función primaria de un testigo mental es la de mejorar la comunicación telepática dentro de una colmena desuellamentes. Una criatura en comunicación telepática con un testigo mental puede conversar telepáticamente con hasta otras siete criaturas que el testigo mental pueda ver, permitiendo la comunicación rápida de órdenes y otra información.

Buscadores Solitarios. Si se ve separado de sus amos illithids, un testigo mental busca a otras criaturas telepáticas que le digan qué hacer. Se sabe que testigos mentales se han aliado con flumfos y seres planares telepáticos como por ejemplo demonios, cambiando su visión del mundo y alineamiento para ajustarse al de sus nuevos amos.

Testigo Mental

Aberración Grande, legal malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 75 (l0dl0 + 20)
Velocidad 0 pies, volando 20 pies (hover)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	15 (+2)	10 (+0)

Tiradas de Salvación Int +5, Wis +5
Habilidades Percepción +8
Inmunidades a Condición tumbado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 18
Idiomas Habla Profunda, Infracomún, telepathy 600 pies
Desafío 5 (1,800 XP)

Nodo Telepático. Cuando el Testigo Mental recibe un mensaje telepático, puede compartir telepáticamente ese mensaje con hasta otras siete criaturas a menos de 600 pies que pueda ver.

Acciones

Multiataque. El testigo mental realiza dos ataques: uno con sus tentáculos y uno con su mordisco.

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 16 (4d6 + 2) daño perforante.

Tentáculos. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 20 (4d8 + 2) daño psíquico. Si el blanco es de tamaño Grande o más pequeño queda apresado (CD 13 para escapar) y debe superar una tirada de salvación de Intelgiencia CD 13 o uquedar aturdido hasta que la presa termine.

Rayos Oculares. El testigo mental dispara al azar tres de los siguientes rayos oculares (vuelve a tirar los resultados duplicados), escogiendo de uno a tres blancos que pueda ver a menos de 120 pies:

1. Rayo de Aversión. La criatura apuntada debe realizar una tirada de salvación de Carisma CD 13. Si falla la tirada, el blanco sufre desventaja en las tiradas de ataque durante 1 minuto. El blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

2. Rayo de Miedo. La criatura apuntada debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedar asustado durante 1 minuto. El blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

*3. Rayo Psíquico. L*a criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Inteligencia CD 13 o sufrir 27 (6d8) daño psíquico.

*4. Rayo de Lentitud. L*a criatura apuntada debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 13. Si falla la tirada, la velocidad del blanco se ve reducida a la mitad durante 1 minuto. Además, la criatura no puede tomar reacciones, y puede o bien realizar una acción o bien una acción bonificada durante su turno, pero no ambas. La criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

5. Rayo de Aturdimiento. La criatura apuntada debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 13 o quedar aturdida durante 1 minuto. El blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito.

6.Rayo Telecinético. Si el blanco es una criatura, esta debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 13. Si falla la tirada, el testigo mental la mueve hasta 30 pies en cualquier dirección, y queda inmovilizada por la presa telecinética hasta el comienzo del siguiente turno del testigo mental o hasta que el testigo mental quede incapacitado. Si el blanco es un objeto de 300 libras o menos, es movido telecineticamente hasta 30 pies en cualquier dirección. El testigo mental puede ejercer también un control fino de los objetos con este rayo, como para manipular una herramienta simple o abrir una puerta o contenedor.



He escuchado decir lo de “Se le notan las Costillas” pero esto es ridículo.
-Volo

Devorador

De todas las abominaciones que Orcus ha desatado, los devoradores se hallan entre los más temidos. Estos altos infernales parecidos a momias vagabundéan por los planos, consumiendo almas, y mediante el ejemplo, extendiendo el credo de Orcus de reemplazar toda la vida con una muerte eterna.

Instrumentos de Orcus. A un demonio inferior que demuestra su valía ante el propio Orcus se le puede otorgar el privilegio de convertirse en un devorador. El Príncipe de la No Muerte transforma a esos demonios en un humanoide de 8 pies de altura y cuerpo disecado con una caja torácida hueca, y luego llena a la nueva criatura con una sed de almas. Orcus otorga a cada nuevo devorador la esencia de un demonio menos afortunado para que de poder a la primera incursión del devorador por los planos. La mayor parte de los devoradores permanecen en el Abismo, o en los planos Astral o Etéreo, haciendo avanzar las intrigas e intereses de Orcus en esos planos.

Cuando Orcus envía a devoradores al Plano Material, con frecuencia los envía con la misión de crear, controlar uy liderar plasgas de no muertos. Los esqueletos, zombies, ghouls y Ghasts sy sombras se ven particularmente atraídos por la presencia de un devorador.

Atormentadores de Almas. Los devoradores caza humanoides, con el objetivo de consumirlos en cuerpo y alma. Después de que un devorador lleve a su victima a las puertas de la muerte, coge el cuerpo de su víctima y atrapa a la criatura dentro de su propia caja torácida. Mientras la víctima intenta alejar a la muerte (normalmente sin éxito), el devorador tortura su alama con ruido telepático. Cuando la víctima expira, sufre una horrible transformación, surgiendo del cuerpo del devorador para comenzar su nueva existencia como un servidor no muerto del monstruo que lo engendró.

Naturaleza infernal. Un devorador no requiere de aire, comida (aparte de almas), bebida o dormir.

Devorador

Infernal grande, caótico malvado

Categoría de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 178 (17dl0 + 85)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	12 (+1)	20 (+5)	13 (+1)	10 (+0)	16 (+3)

Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas Abisal, telepatía 120 pies
Desafío 13 (10,000 PX)

Acciones

Multiataque. El devorador realiza dos ataques de garra y puede usar o bien Aprisionar Alma o bien Desgarrar el Alma.

Garra. Ataque de Arma C/C: + l O a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 12 (2d6 + 5) daño cortante mas 21 (6d6) necrótico damage.

Aprisionar el Alma. El devorador escoge a una criatura viva con 0 puntos de golpe que pueda ver a menos de 30 pies de él. Esta criatura es teleportada dentro de la caja torácida del devorador y queda allí aprisionada. Una criatura apirsionada de esta forma tiene deventaja en todas las tiradas de salvación de Muerte. Si muere mientras está aprisionada, el devorador recupera 25 Puntos de Golpe, recarga inmediatamente Desgarrar el Alma, y gana una acción adicional durante su siguiente turno. Además, al comienzo del siguiente turno, el devorador puede regurgitar a la criatura muerta como acción bonificada, y la criatura pasa a ser un muerto viviente. Si la víctima tenía 2 o menos Dados de Golpe, se convierte en un **zombi**. Si tenía entre 3 y 5 dados de golpe, se convierte en un necrófago. En otro caso, se convierte en unnecrario. Un devorador solo puede aprisionar a una criatura cada vez.

Desgarrar el Alma (Recarga 6). El devorador crea un vórtice de energía drenadora de vida en un radio de 20 pies centrado sobre si mismo. Cada humanoide en el área debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 18, sufriendo, taking 44 (8dl0) puntos de daño necrótico si falla la tirada, o la mitad de daño si la supera.. Incrementa el daño en 10 por cada humanoide vivo con 0 puntos de golpe que haya en esa área.

Dinosaurios

El *Manual de Monstruos* tiene las estadísticas de varios tipos de dinosaurios. Esta sección porporciona unos cuantos más.

Brontosaurus

Este descomunal dinsaurio cuadrúpedo es lo suficientemente grande como para que la mayor parte de los depredadores lo dejen tranquilo. Su mortífera cola puede apartar o acabar con las amenazas más pequeñas.

Deinonychus

Este primo más grande del Velociraptor mata aferrando a su presa con sus garras y alimentándose mientras la criatura tosavía sigue con vida.

Dimetrodon

Este reptirl con una cresta en el lomo es encontrado con frecuenciam en áreas donde viven dinosaurios. Caza en las orillas y aguas someras, ocupando el mismo nicho ecológico que un cocodrilo.

Hadrosaurus

Un hadrosaurus es un herbívoro cuasi cuadrúpedo reconocible por sus crestas oseas en la cabeza. Si es criado desde recién salido del cascarón, puede ser entrando para llevar a un jinete de tamaño Pequeño o Mediano.

Quetzalcoatlus

Este pariente gigante del pteranodon tiene una envergadura de mas de 30 pies. Aunque se puede mover en el suelo como un cuadrúpedo, se halla más cómodo en el aire.

Estegosaurus

Este dinosaurio pesadamente construido tiene filas de placas en su lomo y una cola flexible y con puas que mantiene alta para golpear a los depredadores. Tiende a viajar en rebaños compuestos por ejemplares de todas las edades.

Velociraptor

Este dinosario tiene el tamaño de un pavo grande. Es un depredador agresivo y a generalmente caza en manadar para acabar con presas más grandes.

Dimetrodón

Bestia mediana, sin alineamiento

Categoría de Armadura 12 (armadura natural)
Puntos de Golpe 19 (3d8 + 6)
Velocidad 30 pies, nadando 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades Percepción +2
Sentidos Percepción Pasiva 12
Idiomas-
Desafio 1/4 (50 XP)

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 9 (2d6 + 2) daño perforante.

Brontosaurus

Bestia Gargantuesca, sin alineamiento

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 121 (9d20 + 27)
Velocidad 30pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Tiradas de Salvación Con +6
Sentidos Percepción Pasiva 10
Idiomas-
Desafio 5 (1,800 XP)

Acciones

Pisotón. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 20 pies, un blanco. *Al impactar:* 27 (5d8 + 5) puntos de daño contundente, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 14 o quedar tumbado.

Coletazo. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 20 pies, un blanco. *Al impactar:* 32 (6d8 + 5) puntos de daño contundente.

Deinonychus

Bestia mediana, sin alineamiento

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 26 (4d8 + 8)
Velocidad 40pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	15 (+2)	14 (+2)	4 (--3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +3
Sentidos Percepción Pasiva 13
Idiomas-
Desafio 1 (200 XP)

Ataque en Salto. Si el deinonychus se mueve al menos 20 pies en línea recta hacia una criatura y luego impacta sobre ella con un ataque de garra en el mismo turno, el blanco debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 12 o ser derribado. Si el blanco queda tumbaod, el deinonychus puede realizar un ataque de Mordisco contra el como acción bonificada.

Acciones

Multiataque. El deinonychus realiza tres ataques: uno con su Mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld8 + 2) daño perforante.
Garra. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 6 (ld8) puntos de daño cortante



Hadrosaurus

Bestia Grande, sin alineamiento

Categoría de Armadura 11 (armadura natural)
Puntos de Golpe 19 (3d10 + 3)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+1)	5 (-3)

Habilidades Percepción +2
Sentidos Percepción Pasiva 12
Idiomas-
Desafio 1/4 (50 XP)

Acciones

Coletazo. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 7 (ldl0 + 2) daño contundente.

Quetzalcoatlus

Bestia Enorme, sin alineamiento

Categoría de Armadura 11 (Armadura natural)
Puntos de Golpe 30 (4dl2 + 4)
Velocidad l0 pies, volando 80 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Habilidades Percepción +2
Sentidos Percepción Pasiva 12
Idiomas -
Desafio 2 (450 XP)

Ataque en Picado. Si el quetzalcoatlus está volando y pica al menos 30 pies en dirección a un blanco y luego impacta con un ataque de mordisco, el ataque produce 10 (3d6) puntos de daño extra al blanco.
Ataque de Pasada. El quetzalcoatlus no provoca ataque de oportunidad cuando se aleja volando fuera del alcance de un enemigo.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Al impactar:* 12 (3d6 + 2) daño perforante.

Estegosaurus

Bestia Enorme, sin alineamiento

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 76 (8d12 + 24)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20(+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	11 (+1)	5 (-3)

Sentidos Percepción Pasiva 10
Idiomas -
Desafio 4 (1,100 XP)

Acciones

Tail. Ataque de Arma C/C: +7 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al impactar:* 26 (6d6 + 5) daño perforante.

Velociraptor

Bestia diminuta, sin alineamiento

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 10 (3d4 + 3)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-22)	14 (+2)	13 (+1)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Percepción +3
Sentidos Percepción Pasiva 13
Idiomas -
Desafio 1/4 (50 XP)

Tácticas de Manada. El velociraptor tiene ventaja en las tiradas de ataque contra una criatura si al menos uno de loa aliados del velociraptor se halla a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Acciones

Multiataque. El velociraptor realiza dos ataques: uno con su Mordisco y otro con una de sus garras.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño perforante.
Garras. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño cortante.

Draco Guardián

Un draco guardián es una criatura reptiliana creada a partir de escamas de dragón mediante un bizarro y sangriento ritual.

Cuando son entrenados de forma adecuada, un draco es un obediente, leal y territorial, lo cual hace de çél una excelente bestia guardiana que puede seguir órdenes sencillas.

Regalos de los Dragones. El ritual para crear un draco guardián fue diseñado originalmente por el Culto de Tiamat, pero se extendió a otros grupos experimentados en la magia arcana y con vínculos con los dragones. La cooperación con un dragon es necesaria para el ritual tenga éxito, y el dragón proporciona generalmente su ayuda cuando quiere recompensar a sus aliados o adoradores con valioso sirviente.

El ritual, el cual toma varios días, requiere 10 libras de escamas de dragón (donadas por el dragón aliado con el grupo), una gran cantidad de carne fresca y un caldero de hierro. Cuando el proceso es completado, un huevo del tamaño de un mediano emerge del caldero y eclosiona a las pocas horas.

Ansioso por Aprender. Un draco guardián recién salido del huevo imprima a la primera criatura que lo alimenta (normalmente el que se va a encargar de entrenarlo), estableciendo un vínculo agresivo pero de confianza con ese individuo. Un draco Guardián crece hasta su tamaño completo entre dos y tres semanas después de salir del huevo y puede ser entrenado en el mismo intervalo de tiempo. Una semana es el equivalente de lo que un perro guardián puede ser entrenado para hacer.

Un draco guardián se parece al tipo de dragón del que fue creado, pero con un cuerpo sin alas, musculoso y más ancho.

Un draco guardián no puede reproducirse, ni sus escamas pueden ser usadas para crear otros dracos guardianes.

Draco Guardián

Dragón Mediano, sin alineamiento

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 52 (7d8 + 21)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	11(+0)	16(+3)	4(-3)	10(+0)	7(-2)

Habilidades Percepción +2
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas entiende el Draconic pero no puede hablar
Desafio 2 (450 XP)

Acciones

Multiataque. El draco guardián realiza dos ataques: uno con su mordisco y otro con su cola.

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +S a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 7 (1 d8 + 3) daño perforante.

Coletazo. Ataque de Arma C/C: +S a impactar, alcance 5 ft .• un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño contundente.

Variante: Dracos Guardianes Cromáticos

Cada tipo de escamas y sangre de dragon cromático crea un draco guardián que se parece a una versión sin alas y más robusta de ese tipo de dragón, con unas habilidades únicas relacionadas con dicho tipo. Cada draco tiene los siguientes rasgos especiales descritos a continuación.

Draco Guardián Negro. Un draco guardián negro es anfibio (puede respirar aire o agua), tiene una velocidad nadando de 30 pies y resistencia al daño por ácido.

Draco Guardián Azul. Un draco guardián azul tiene una velocidad cavando de 20 pies y resistencia al daño de relámpago.

Draco Guardián Verde. Un draco Guardián verde es anfibio (puede respirar aire o agua), tiene una velocidad nadando de 30 pies y resistencia al daño por veneno.

Draco Guardián Rojo. Un draco Guardián Rojo tiene una velocidad trepando de 20 y resistencia l daño de fuego.

Draco Guardián Blanco. Un draco guardián blanco tiene una velocidad cavando de 20 pies y resistencia al daño de relámpago.





> Estas Mascotas de las casas drow son gráciles y ágiles como las bailarinas de las mancebías agûndinas. Solo que son ejecutores y asesinos de cuatro brazos grandes como un ogro. La vida no es justa
>
> -Volo

Draegloth

Un draegloth es un medonio medio drow medio glabrezu, nacido del seno de una alta sacerdotisa drow en un impio y peligroso ritual.

Dotado de forma innate con poderes mágicos y gran fuerza, un draegloth permanece normalmente al servicio de la casa de su madre, entregando su sed por la destrucción a los planes de esa casa para triunfar sobre sus rivales.

Un draegloth es un humanoide de cuatro brazos, del tamaño de un ogro, con piel negra purpúrea, y cablles blanco amarillentes. Dos de sus brazos son enormes y musculados, terminados en afiladas garras; los otros dos son del tamaño y forma de los de un drow, capaces de movimientos delicados. Aunque la criatura está fuertemente muscualda, es grácil y silenciosa como un drow. Su rostro es clamaramente demonñíaco, con brillantes, ojos rojos, un alargado hocico parecido al de un perro, y unas fauces llenas de afilados dientes.

Bendición sobre la Casa. El ritual para crear un draegloth solo tiene éxito raras veces, pero cuando lo tiene es un gran cuesos que es visto por los drow de la casa como un signo del favor de la Señora Demoníaca, Lolth, y un signo del rechazo de Lolth hacia los rivales de la casa, que no han sido bendecidos de esta forma. El nacimiento suele llevar a las líderes de la casa a desarrollar nuevos planes para atacar a sus rivales cuando el draegloth se haya desarrollado totalmente. Estos planes siempre asignan al draegloth un papel significativo, dado que sus habildiades pueden cambiar las tornas de una batalla que no tiene a un draegloth ede su lado.

Ejecutores Obedientes. Aunque juega un papel importante en el bienestar de su casa, un draegloth no puede alzarse por encima del estatus de un esclavo favorecido o del de consorte de una sacerdotisa. Antes de que a un draegloth se le asigne cualquier tare, recibe entrenamiento para aceptar el papel que se ha dispuesto para él y para no desafiar a la aturidad. Los draegloths resisten de forma instintiva este tratamiento, pero la mayor parte de ellos sacian sus frustraciones sobre los enemigos de la casa. Un draegloth que no puede suprimir sus ambiciones podría abandonar su casa y arriesgarse amoverse solo. El si estos draegkloths rebeldes son partes del plan de Lolth para sembrar el caos de forma incluso más absoluta es algo que no está claro.

Astucia en bruto y Magia oscura. Un draegloth adora la sensación de acabar con sus enemigos con sus dientes y garras y la de manejar la magia que corre por sus venas. La mayor parte de ellos son demasiado impacientes como para molestarse con trácticas más complicadas, pero unos cuentos se aplican para aprender magias más destructivas.

Draegloth

Infernal Grande (demonio), caótico malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 123 (13dl O + 52)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	18 (+4)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +5
Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Abisal, Élfico, Infracomún
Desafio 7 (2,900 XP)

Ancestros Faeéricos. El quitino tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra ser hechizado, y la magia no puede hacer que el quitino caiga dormido.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos del draegloth es el Carisma (salvación de conjuros CD 11). El draegloth puede lanzar de forma innata estos conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *oscuridad*
1/día cada uno: *confusión, luces danzantes, fuego feérico*

Acciones

Multiataque. El draegloth realiza tres ataques: uno con su Mordisco y dos con sus garras.

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 16' (2dl0 + 5) daño perforante.

Garras. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 10 ft .• un blanco. *Al Impactar:* 16 (2dl0 + 5) daño cortante.



Engendro de Kyuss

No Muerto Mediano, caótico malvado

Categoría de Armadura 10
Puntos de Golpe 76 (9d8 + 36)
Velocidad 30pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	11 (+0)	18 (+4)	5 (-3)	7 (-2)	3 (-4)

Tiradas de Salvación Wis + 1
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición fatigado, envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 8
Idiomas entiende el los idiomas que conocía en vida but can't speak
Desafío 5 (1,800 XP)

Regeneración. El engendro de Kyuss recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe y no se halla bajo la luz del sol. O un cuerpo de gua que fluye. Si el engendro sufre daño por ácido, fuego o radiante, este rasgo no funciona hasta el comienzo del siguiente turno del engendro. El engendro es destruido solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Gusanos. Si el engendro es apuntado por un efecto que cura enfermedades, todos los gusanos que lo infestan se marchitan, y pierde su acción de gusano esxcavador.

Acciones

Multiataque. El engendro de Kyuss realiza dos ataques con sus garras y usa gusano excavador.

Gusano ExcavadorBurrowing Worm. Un gusano se lanza desde el engendro de Kyuss hacia u humanoide que el engendro pueda ver a menos de 10 pies de el. El gusano se engancha a la piel del blanco a no ser que este supere una tirada de salvación de Destreza CD 11. El gusano es un no muerto diminuto con CA 6, 1 punto de golpe, una puntuación de 2 (-4) en cada característica y una velocidad de 1 pie. Mientras está sobre la piel del blanco, el gusano puede ser muerto normalmente, o apartado usando una acción (el engendro puede usar esta acción para lanzar un gusano apartado hacia un humanoide que pueda ver a 10 pies del gusano). En caso contrario, el gusano penetra en la piel del blanco al final del turno, produciendo 1 punto de daño perforante. Al final de cada uno de sus turnos, el blanco sufre 7 (2d6) puntos de daño necrótico por cada gusano que lo haya infestado (máximo de 10d6). Un blanco infestado de gusanos muere si llega a 0 puntos de golpe, luego se levanta 10 minutos después como un engendro de Kyuss. Si una criatura infestada de gusanos es apuntada por un efecto que cira enfermedades o retira maldiciones, todos los gusanos que lo infestan mueren.

Garra. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño cortante mas 7 (2d6) daño necrótico.

Engendro de Kyuss

Kyuss era un alto sacerdote de Orcus que saqueó cadáveres de necrópolis para crear los primeros engendros de Kyuss. Incluso siglos después de la muerte de Kyuss sus enloquecidos discípulos continúan realizando los horrorosos rituales que perfeccionó.

Plaga de Gusanos. Desde la distancia o en penumbra, un engendro de kyuss parece un zombi normal. Cuando la imagen se hace más clara, uno puede ver montones de pequeños gusanos verdes repantando dentro y fuera de su carne. Estos gusanos saltan sobre los humanoides cercanos y se meten en su carne. Un gusano que penetra en el cuerpo de un humanoide se va abriendo camino hasta el cerebro de la criatura. Una vez dentro del cerebro, el gusano mata a su anfitrión y reanima el cadáver, transformándolo en un engendro de Kyuss que produce más gusanos.

El alma del humanoide muerto permanece atrapada dentro del cadáver, impidiendo que ese individuo sea levantado de entre los muertos o resucitado hasta que el cuerpo no muerto no sea destruido. El horror de ser un alma aprisionada en un cuerpo no muerto lleva a la locura a un engendro de Kyuss.

Corrupción Ilimitada. Los engendros de Kyuss son una expresión de la intención de Orcus de sustituir toda vida por la no muerte. Si se lo deja solo, un engendro de Kyuss viaja sin rumbo. Si se encuentra con una criatura viva, el engendro ataca con la única intención de crear más engendros. Si son dispersados o agrupados, los engendros se reproducen exponencialmente si nada los detiene.

Naturaleza No Muerta. Los engendros de Kyuss no requiere de aire, comida o bebida.

Engendros Marinos de las Rocas Púrpura

Los visitantes a una cadena de islas llamadas las Rocas Púrpuras (en el escenario de campaña de Reinos Olvidados) podrían darse cuentra de un curioso dato acerca de los habitantes humanos de las islas: no hay niños o ancianos entre ellos. Estos es porque los babés nacidos de los Roqueros son lanzado al mar y reclamados por un kraken llamado Slarkrethel. La experiencia transforma a los niños en fanáticos dedicados al kraken. Vuelven del mar como humanos, pero cuando alcanzan la vejez, se transforman en engendros marinos y se reúnen con su amo en las oscuras profundidades. Algunos niños vuelven habiendo sufrido transformaciones parciales; dejándolos con un aspecto medio de bestia hasta su completa transformación cuando llegan a la vejez. Estas deformidades son ocultadas hasta el cambio final, para mantener el secreto de las Rocas Púrpura.

Los **sacerdote del Krakens** (descritos en el Apéndice B) son los cuidadores del rebaño del kraken. La mayor parte de los sacerdotes son nativos de las islas, pero algunos son sirénidos, merrow o elfos marinos que viven en el agua cerca de las Rocas Púrpura.

Engendro Marino

Humanoide Mediano, neutral malvado

Categoría de Armadura 11 (armadura natural)
Puntos de Golpe 32 (Sd8 + 10)
Velocidad 20 pies, nadando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (-1)	15 (+2)	6 (-2)	10 (+0)	8 (-1)

Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas entiende el Aquan and Común pero no puede hablar
Desafío 1 (200 XP)

Anfibio con Limitaciones. Los engendros marinos pueden respirar aire y agua, pero necesitan estar sumergiso en el mar al menos una vez al día durante 1 minuto para evitar ahogarse.

Acciones

Multiataque. El engendro marino realia tres ataques: dos ataques sin armas y uno con su Anatomía Piscina.

Ataque sin Armas. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño contundente.

Piscine Anatomy. El engendro marino tiene una o mas de las siguientes opciones de ataque, siempre que tenga la anatomía apropiada:

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño perforante.

Espinas Venenosas. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 3 (ld6) daño de veneo, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenado durante 1 minuto. El blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito en la tirada.

Tentáculo. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 10 pies, one target. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño contundente, y el blanco queda apresado (CD 12 para escapar) si es una criatura Mediana o más pequeña. Hasta que esta presa termine, el engendro marino no puede usar su tentáculo sobre otro blanco.



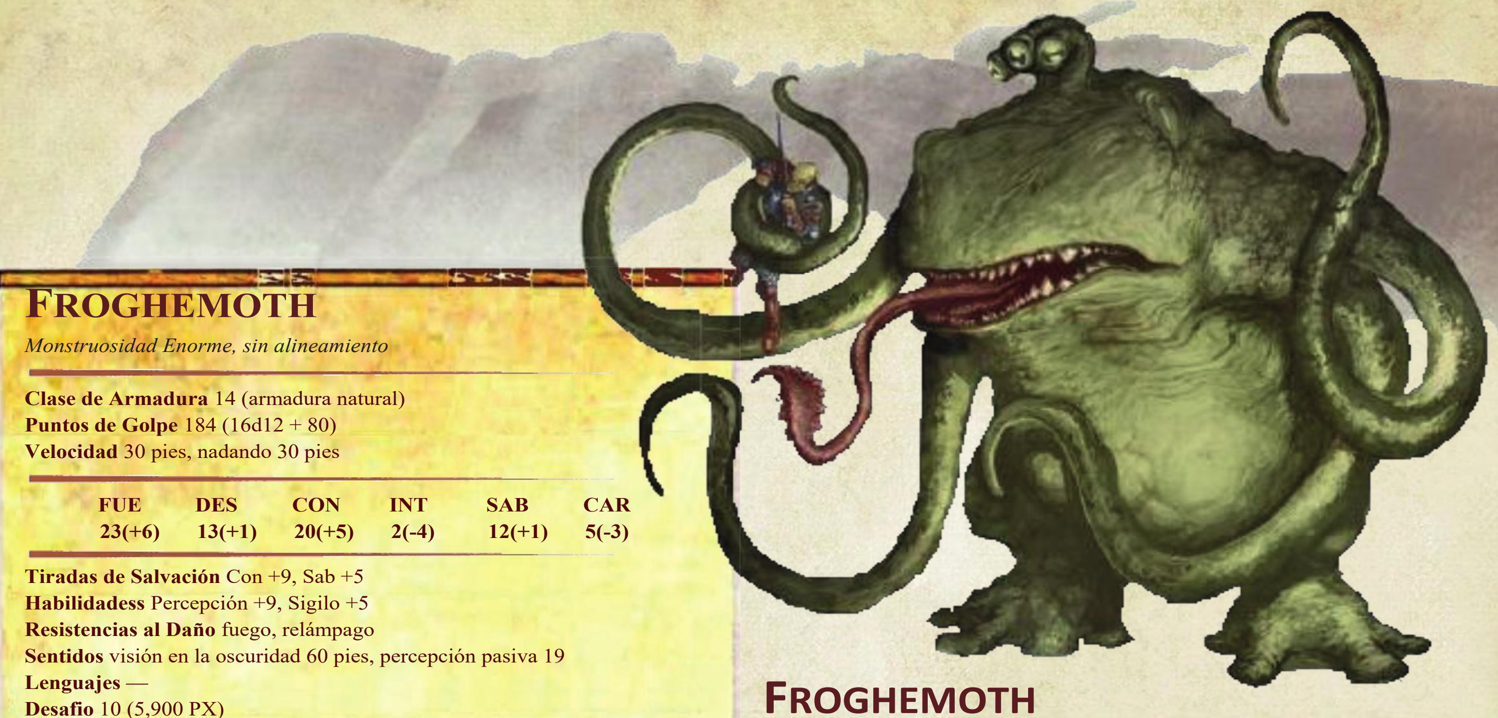
Engendros Marinos

Muchas de las historias cantadas como cuentos de marineros y transmitidos en las tabernas de los puertos hablan de gente perdida en el pero, pero que no se ahogaron y desaparecieron. Estos desafortunados fueron atrapados por el océano y viven como engendros marinos, embrujando las olas como torturados reflejos de sus antiguas vidas. El coral crece sobre ellos. Los percebes se agarran a su fría piel. Los pulmones que una vez se llenaron de aire ahora pueden respirar también agua.

Los cuentos proporcionan miríadas de razones para estas extrañas transformaciones. “Atento no te enamores de un elfo marino o una sirena," dicen algunos. "Volved a puerto antes de la tormenta, sin importar lo tentadora que sea la pesca”. “Honrad a los dioses del mar como ellos piden, pero nunca les prometais vuestro corazón". Estas historias llenas de advertencas disfrazan la profunda verdad: hay cosas acechando bajo las olas que buscan reclamar los corazones y mentes de los habitantes de tierra firme.

Esclavos de las Profundidades. Krakens, morkoths, sea hags, marids, gigantes de las tormentas, dragones tortuga; todas estas criaturas y mas pueden marcar a los mortales como suyos y reclamarlos como sus servidores. Estas gentes podrían verse sujetos a sus amos mediante un mal trato, o podrían encontrarse con que han sido maldecidos por esas criaturas. Una vez deformados a hasta adoptar una forma parecida a la de un pez, estas gentes no pueden abandonar el mar durante mucho tiempo sin cortejar a la muerte.

Diversidad Anatómica. Los engendros marinos vienen en una gran variedad de formas. Un individuo podría tener un tentáculo en vez de brazo, la mandíbulo de un tiburón, las espinas de un erizo de mar, la cola de una ballena, ojos de pulpo, cabellos parecidos a algas o una combinación de esos rasgos. Algunos engendros marinos tiene partes del cuerpo piscinas que les proporcionan habilidades especiales más allá de las de un humanoide ordinario.



Froghemoth

Monstruosidad Enorme, sin alineamiento

Clase de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 184 (16d12 + 80)
Velocidad 30 pies, nadando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23(+6)	13(+1)	20(+5)	2(-4)	12(+1)	5(-3)

Tiradas de Salvación Con +9, Sab +5
Habilidadess Percepción +9, Sigilo +5
Resistencias al Daño fuego, relámpago
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 19
Lenguajes —
Desafio 10 (5,900 PX)

Anfibio. El froghemoth opuede respirar aire y agua.

Susceptibilidad a las Descargas. Si el froghemoth sufre daño de relámpago, sufre varios efectos hasta el final de su siguiente turno; su velocidad se ve reducida a la mitad, sufre una penalización de -2 a la CA y las tiradas de salvación de Destreza, no puede usar reacciones o Multiataque, y durante su turno puede o bien usar una acción o bien un acción bonificada, pero no ambas.

Acciones

Multiataque. El froghemoth realiza dos ataques con sus tentáculos. También puede usar su ataque de lengua o su mordisco.

Tentáculo. *Ataque de Arma C/C,* +10 a impactar, alcance 20 pies, un blanco. *Al impactar:* 19 (3d8 + 6) puntos de daño contundente, y el blanco queda apresado (CD 16 para escapar) si es una ciratura Enorme o más pequeña. Hasta que la presa termine, el froghemoth no puede esar ese tentáculo sobre otro blanco. El foghemoth tiene cuatro tentáculos.

Mordisco. *Ataque de Arma C/C,* +10 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 22 (3d10 + 6) puntos de daño contundente, y el blanco es tragado si es una criatura Mediana o más pequeña- Una criatura tragada queda cegada e inmovilizada, y tiene cobertura total contra ataques y otros efectos fuera del foghemoth, y sufre 10 (3d6) puntos de daño por ácido al comienzo de cada uno de los asaltos del froghemoth. El buche del froghemothpuede contener hasta a dos criaturas en un momento dado. Si el froghemoth sufre 20 o más puntos de daño en un solo asalto por parte de una criatura en su interior, el froghemoth debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 20 al final de ese asalto o regurgitar a todas las criaturas tragadas, cada una de las cuales acerá en un espacio a menos de 10 pies del froghmeoth. Si el froghemoth muere, una criatura dentro del froghemoth deja de estar inmovilizada y puede escapar del interior del cadáver usando 10 pies de movimiento.

Lengua. El froghemoth ataca a una criatura de tamaño Mediano o más pequeña a menos de 20 que pueda ver. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 18. Si falla la tirada, el blanco es atraído hasta un espacio sin ocupar a menos de 5 pies del froghemoth, y el froghemoth puede realizar un ataque de mordisco contre ella como acción bonificada.

Froghemoth

Un froghemoth es un depredador anfibio tan grande como un elefante. Se guarece en pantanos y tiene cuatro tentáculos, una gruesa piel de aspecto gomoso, unas fauces llenas de colmillos y un pedúnculo extensible con tres bulbosos ojos que miran en diferentes direcciones.

Entidades de Otro Mundo. Los froghemoths no son criaturas de este mundo. Un diario supuestamente escrito por el mago Lum el Loco describe unas extrañas cámaras cilíndricas de metal, enterradas en el suelo, de las cuales emergían los froghemoths, pero no hay informes fiables del lugar donde se encuentran estas cámaras.

Hambriento desde el Nacimiento. Cada pocos años, un froghemoth puede poner un huevo fértil sin tener que copular. El froghemoth se despreocupa de su huevo, y puede incluso devorar a la cria. La supervivencia de un froghemoth joven se debe con frecuencia a la indiferencia de su progenitor. Un froghemoth recién nacido alcance su tamaño completo a lo largo de unos cuantos meses cazando de forma indiscriminada a otras criaturas en su ambiente pantanoso. Aprende a ocultar su enorme cuerpo en pozas de agua fangosa, manteniendo solo su pedúnculo para observar a las criaturas que pasa. Cuando algo de comida queda a su alcance, el froghemoth sale de golpe de la poza, sus tentáculos y lengua ondulando. Puede aferrar a varios blancos al mismo tiempo, manteniéndolos a raya mientras enreda su lengua contra otro y estira de él para devorarlo.

Reverenciado por los Batracos. Si una tribu de batracos se encuentra con un froghemoth, los batracos tratarán al froghemoth como un dios y harán todo lo posible por llevar al monstruo hasta su guarida. Un froghemoth puede ser domado (hasta cierto punto) ofreciéndole comida, y los batracos pueden comunicarse con él a un nivel básico, por lo que la criatura podría comerse a solo unos pocos batracos antes de seguir al resto.
Los Batracos recogen comida como tributo para él, le proporcionan una guarida confortable, lo protegen de forma fanática de todo daño e intentan asegurarse de que cualquier froghemoth joven alcanza la madurez.

Gigantes

Los gigantes aquí presentados son más poderosos que otros de los suyos, ya sea porque sus dioses les ha otorgado su favor o porque el destino les ha jugado una mala pasada y les ha forzado a buscar otros senderos hacia el poder.

Gigante de las Nubes Sonriente

Los gigantes de las nubes no son, como raza, muy religiosos. Toleran muchas idéas conlictivas acerca de su deidad patronas, Memnor. Los sonrientes ponen a prueba esa tolerancia..

Los Sonrientes son gigantes de las nubes que honran y emulan la astucia y el engaño de Memnor por encima de todo lo demás. Son los embaucadores supremos, y usan juegos de Manos, engaños, mentiras y magia en su persecución de la ruqueza. También tienen un toque de impredibilidad y un retorcido sentido del humor.

Anque los gigantes de las nubes esperan un cierto grando de trucos y engaños en sus tratos con otros de su raza, los sonrientes sobreparan los límites del decoro con su comportamiento, haciendo y diciendo cosas que los gigantes de las nubes más nobles consideran algo por debajo de la dignidad de los suyos.

Máscaras Misteriosas. Los Sonrientes toman su nombre de las extrañas máscaras de dos caras que visten. La mitad sonriente de la másara a veces parece que tenga más una mueca o una risa triunfante que una sonrisa agradable. La mitad seria representa el enfado que los sonrientes sienten acerca de su segundo puesto en el ordning-segundos bajo los gigantes de las tormentas. Las máscaras sirven como símbolo de su devoción, pero también ocultan las verdaderas expresiones faciales de sus portadores.



Gigante de las Nubes Sonriente

Gigante Enorme (gigante de las nubes), caótico neutral

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 262 (21d12 + 126)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
26(+8)	12(+1)	22(+6)	15(+2)	16(+3)	17(+3)

Tiradas de Salvación Con +10, Int + 6, Cha +7
Habilidades Engaño+ 11, Intuición +7, Percepción +7, Juegos de Manos +9
Sentidos Percepción Pasiva 17
Idiomas Común, Gigante
Desafío 11 (7,200 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de Conjuros Innatos del gigantes es el Carisma (salvación de Conjuros CD 15). Puede lanzar innatamente los siguientes conjuros, sin necesidad de componentes materiales:
A voluntad: *detectar magia, nube de bruma, luz*
3/día cada: *caída de pluma, volar, paso brumoso, telekinesis*
1/día cada: *controlar el clima, forma gaseosa*

Lanzamiento de Conjuros. El gigante es un lanzador de conjuros de 5 nivel. Su caratcerística de lanzamiento de conjuros es el Carisma (Salvación de Conjuros CD 15, +7 a impactar con ataques de conjuros). El gigante tiene preparados los siguientes conjuros de bardo:
Trucos (a voluntad): *ilusión menor, prestidigitation, burla cruel*
1º nivel (4 espacios): *curar heridas, disfrazarse a si mismo, imagen silencisosa, Risa Horrible de Tasha*
2º nivel (3 espacios): *invisibilidad*, *sugestión*
3º nivel (2 espacios): *imagen mayor, don de lenguas*

Olfato agudo. El gigante tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (percepción) basados en el olfato.

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su lucero del alba.

Lucero del Alba. Ataque de Arma C/C: +12 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al impactar:* 21 (3d8 + 8) daño contundente. El ataque produce 14 (4d6) puntos de daño extra si el gigante tiene ventaja en la tirada de ataque.

Roca. Ataque de Arma a distancia: +12 a impactar, rango 60/240 pies, un blanco. *Al impactar:* 30 (4dl0 + 8) daño contundente. El ataque produce 14 (4d6) puntos de daño extra si el gigante tiene ventaja en la tirada de ataque.

Cambio de Forma. El gigante se polimorfa mágicamente en una bestia o humanoide que haya visto, o de vuelta a su verdadera forma. Cualquier equipo que el gigante vista o lleve es absorbido por la nueva forma. Sus estadísticas, excepto su tamaño, son las mismas en cualquier forma. Revierte a su forma verdadera cuando muere.

Gigante del Fuego Acorazado

El ordning para los gigantes del fuego no solo enfatiza la fuerza sino también la habilidad en la forja. Las fundiciones son el corazón de cualquier comunidad de los gigantes del fuego. Son un templo, escuela, campo de pruebas, y arena política todo mezclado en uno.

Aquellos que tienen mucha fuerza pero poco cerebro son normalmente encargados con las taréas mas bajas, como trabajar en los fuelles de las forjas o mover carbón. Sin embargo, hay un papel en el que los más fuertes de entre ellos pueden destacar y subir de rango: los Acorazados.

Gigante de Fuego Acorazado

Gigante Enorme (gigante de fuego), legal malvado

Categoría de Armadura 21 (cota de placas, escudos)
Puntos de Golpe 187 (15dl 2 + 90)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27(+8)	9 (-1)	23(+6)	8 (-1)	10 (+0)	11(+0)

Tiradas de Salvación Dex +4, Con + 11, Cha +5
Habilidades Atletismo +13, Percepción +5
Inmunidades al Daño fuego
Sentidos Percepción Pasiva 15
Idiomas Gigante
Desafio 14 (11.500 XP)

Dos Escudos. El gigante porta dos escudos, cada uno de los cuales es contabilidado en la CA del gigante. El gigante debe guardar o dejar caer uno de los escudos para poder lanzar rocas.

Acciones

Multiataque. El gigante de fuego realiza dos ataques con los escudos igneos.
Escudo Igeno. Ataque de Arma C/C:+ 13 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. **Al impactar:** 22 (4d6 + 8) daño contundente mas 7 (2d6) de daño de fuego mas 7 (2d6) de daño perforante.
Roca. Ataque de Arma a distancia: +13 a impactar, rango 60/240 pies, un blanco. **Al impactar:** 30 (4dl0 + 8) daño contundente.
Carga con Escudo. El gigante se mueve hasta 30 pies en una lunea recta y puede moverse a través del espaciuo de cualquier criatura de tamaño menor que Enorme. La primera vez que entre el espacio de una criatura realiza un ataque con Escudo Igneo contra esa criatura. Si el ataque impacta, el blanco debe también tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 21 o ser empujada y movida delante del gigante durante el resto de su movimiento. Si una criatura falla la tirada de salvación por 5 o mas, también queda tendia en el suelo y sufre 18 (3d6 + 8) puntos de daño contundente, o 29 (6d6 + 8) puntos de daño contundente si ya estaba tumbada en el suelo.

Armas de Guerra. Los Acorazados son gigantes del fuego increíblemente poderosos que empuñan dos enormes escudos como si fueran arados. Estos escudos portan puas en su parte exterior y tienen el interior hueco, por los que el gigante dejar caer carbones ardientes al primer signo de peligro. Armado con sus dos escudos, el Acorazado puede presentar un muro ígneo a cualquier atacante. Cuando el Acorazado ha terminado, normalmente todo lo que suele quedar de su oponente es una mancha humeante en el suelo.

Cuando no se los llama para luchar, los Acorazados mantiene su fuerza usando sus escudos para mover enormes cantidades de carbón, piedra o mineral en las fundiciones. Ocasionalmente, sus superiores los llaman para que acompañen a una partida de guerra o diplomática. Su presencia muestra siempre una ardiente faz.

Gigante de la Escarcha Eterno

Para mantener su lugar o subir dentro del Ordning, un gigante de la escarcha debe enfrentarse rutinariamente con poderosos enemigos en combae singular. Algunos buscan magia que les ayude, pero los objetos encantados pueden ser robados o perdidos. La verdadera grandeza yace en el poder personal. Ante esta verdad, un gigante de la escarcha puede buscar un don sobrenatural de Vaprak el destructor.



Devorador de trolls. Los gigantes de la escarcha dirigen su adoración a Vaprak, una rapaz deidad de la fuerza y el hambre adorada por ogres y trolls, principalmente a causa de la desesperación. A Vaprak le gusta tentar a los gigantes de la escarcha con sueños de gloria seguidos por pesadillas de sangriento canibalismo. Aquellos que no rechazan esas visiones o informan de ellas a los sacerdotes de Trhym reciben cada vez mas. Si un gigante de la escarcha llega a disfrutar de esos sueños y pesadillas, como le ocurre a algunos, Vaprak envía a un troll en una búsqueda sagrada para que encuentre al gigante y se encuentren en secreto. El troll ofrece entonces su cuerpo para que sea devorado en el nombre de Vaprak. Solo los más audaces y obsesionados de los gigantes de la escarcha pueden llegar a terminar ese sangriento festín.

Bendiciones de Vaprak. Después de devorar al troll enviado por Vaprak, con huesos y todo, un gigante de la escarcha se convierte en un eterno, ganando una tremenda fuerza, un carácter violento y las capacidades regenerativas de un troll. Con estos dones, el gigante de la escarcha puede ganar fácilmente el título de Jarl y acabar fácilmente con sus rivales durante décadas Sin embargo, si el gigante de la escarcha no ofrece suficientes honores a Vaprak o no cumple con las visiones de Vapral, las heridas que el gigante de la escarcha reciba se curarán mal, a veces resultando en piel decolorada, cicatrices de aspecto verrugoso, y partes del cuerpo vestigiales, como dedos éxtra, miembros extra o incluso cabezas. El toque de Vaprak ya no puede entonces ser ocultadon y el eterno es o bien dado muerto o bien exiliado por su clan. A veces se reúnen pequeñas comunidades de Eternose incluso pueden llegar a reproducirse, pasando “las bendiciones” y adoración a Varpak de una generación a otra.

Gigante de la Escarcha Eterno

Gigante Enorme (Gigante de la Escarcha), caótico malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura improvisada)
Puntos de Golpe 189 (14dl2 + 98)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
25(+7)	9 (-1)	24(+7)	9 (-1)	10 (+0)	12(+1)

Tiradas de Salvación Str +1 1, Con +1 1, Wis +4,
Habilidades Atletismo +11, Percepción +4
Inmunidades al Daño frio
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 14
Idiomas Gigante
Desafio 12 (8,400 XP)

Cabezas Extra. El gigante tiene un 25 por ciento de tener más de una cabeza. Si tiene más de una, tiene ventaja en los controles de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación contra quedar cegado, hechizado, ensordecido, asustado, aturdido o quedar inconsciente.
Regeneración. El gigante recupera 10 Puntos de Golpe al comienzo de su turno. Si el gigante sufre daño por ácido o fuego, este rasgo no funciona al comienzo de su siguiente turno. El gigante muere solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.
Furia de Vaprak (Se recarga tras un Descanso Corto o Largo). Como acción bonificada, el gigante puede entrar en furia al comienzo de su turno. La furia dura 1 minuto o hasta que el gigante queda incapacitado. Mientras está en furia, el gigante gana los siguientes beneficios:

- El gigante tiene ventaja en los controles de Fuerza y tiradas de salvación de Fuerza
- Cuento realiza un ataque de arma cuerpo a cuerpo, el gigante gana un bono de +4 a las tiradas de daño.
- El gigante tiene resistencia al daño contundente, Cortante y perforante.

Acciones

Multiataque. El Gigante realiza dos ataques con su gran hacha.

Gran Hacha. Ataque de Arma C/C: + 11 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. Al impactar: 26 (3d12 + 7) daño cortante, o 30 (3dl2 + 11) daño cortante mientras está en furia.

Roca. Ataque de Arma a distancia: +11 a impactar, rango 60/240 pies, un blanco. *Al impactar:* 29 (4d10 + 7) daño contundente.



Boca de Grolantor

Los gigantes de las colinas conocen los tipos de comida que hacen que engorden, y comprenden que hacer demasiado ejercio hace que tiendan a ser más delgados. Lo que estos brutos haraganas no comprenden son las cosas que les hacen enfermar. Consumen comida en malñ estado y cadáveres contaminados con el mismo entusiasmo con el que un niño se comerí a un postre. Afortunadamente para los gigantes de las colinas, tienen la constitución de un buitre y rara vez sufren consecuencias adversas por tener esos hábitos. Esto hace que les sea todavía más misterioso cuando uno de ellos se pone enfermo y es incapaz de retener la comida. Los gigantes de las colinas que vomitan son vistos como depositarios de un mensaje de Grolantor.

El clan separa al gigante enfermo de los demás, a veces atrpanado al gigante en una jaula o atándolo a un poste. Un sacerdote de Grolantor o un caudillo visita diariamente al gigante enfermo, intentando leer portentos en los charcos de bilis que el gigante haya vomitado. Si la enfermedad pasa pronto, el gigante puede volver a unirse a la sociedad. Si no, el gigante de las colinas es mantenido en ayuno hasta el punto de la locura de tal forma que se le puede dar una boca en el mundo al Hambra de Grolantor.

Muertos de Hambre y Locos. Un gigante boca de Grolantor es tan desgraciado que deja de ser un individuo y se convierte en un objeto. Paradojicamente, ese objeto es reverenciado como la encarnación de la eterna y dolorosa hambre de Grolantor. Al contrario que un estúpido, lento, y medio dormido gigante de las colinas, un boca de Grolantor es delgado como un sauce, está alerta como un pájaro y se está mvoiendo constamentemente. Un Boca de Grolantor es mantenido constamente ejn prisión o encadenado, ya que si alguna vez se suelta está garantizado que acabará con algunos gigantes de las colinas antes de ser controlado o se marchará tras una olada de muertes. La única situación en la que un Boca de Grolantor puede ser liberado es durante una guerra, una incursión sobre un asentamiento enemigo, o como última esperanza en defensa del hogar de la tribu. Cuando el Boca de Grolantor ha cometido una masacre y ha devorado su parte de enemigos de la tribu, se desmaya entre los sangrientos restos de sus víctimas, haciendo que sea fácil el recapturarlo.

Boca de Grolantor

Gigante Enorme (Gigante de las Colinas), caótico malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 105 (10dl2 + 40)
Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21(+5)	10(+0)	18(+4)	5(-3)	7(-2)	5(-3)

Habilidades Percepción +1
Inmunidades a Condición Asustado
Sentidos Percepción Pasiva 11
Idiomas Gigante
Desafio 6 (2,300 XP)
Boca de la Locura. El Gigante es inmune a conjuros de confusión y magias imilares.

En cada uno de sus turnos, el gigante debe usar su movimiento para moverse en dirección a la criatura más cercana o hacia algo que perciba como comida. Tira 1d10 al comienzo de cada turno del gigante para determinar su acción durante ese turno:

1-3. El gigante realiza tres ataques con sus puños cotnra un blanco al azar dentro de su alcance. Si no hay ninguna otra criatura cerca, el gigante entra el furia y gana ventaja en todas las tiradas de ataque hasta su siguiente turno.
4-5. El gigante realiza un ataque con su puñetazo contra cada criatura que esté dentro de su alcance. Si no hay otra criatura dentro de su alcance, el gigante realiza un ataque de puñetazo contra si mismo.
6-7. El gigante realiza un ataque de Mordisco contra un blanco al azar dentro de su alcance. Si no hay criaturas dentro de su alcance, pone los ojos en blanco y queda aturdido hasta el comienzo de su siguiente turno.
8-10. El gigante realiza tres ataques contra un blanco al azar dentro de su alcance: un ataque de Mordisco y dos con sus puñetazos. Si no hay ninguna otra criatura cerca, el gigante entra el furia y gana ventaja en todas las tiradas de ataque hasta su siguiente turno.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 15 (3d6 + 5) daño perforante, y el gigante recupera mágicamente un número de puntos de golpe igual al daño producido.

Puñetazo. Ataque de Arma C/C: +8 a impactar, alcance l O pies, un blanco. *Al impactar:* 18 (3d8 + 5) daño contundente.



Gigante de Piedra Caminante de Sueños

El mundo de la superficie es un reino alienígena para los Gigantes de Piedra: fluctuante, temporal, expuesto a soplos de viento y lluvias repentinas. Es tan salvajemente cambiante como un sueño, y es asi como lo ven, como un sueño. Nada allí es permanente, por lo que nada es real. Lo que ocurre en la superficie no tiene importancia. Las promesas y los tratos hechos allí no tienen por quñé ser honrados. La vida y el arte tienen allí menos valor.

Habitantes de los Sueños. Los gigantes de piedra a veces viajan en peregrinación de sueño en el mundo de la superficie, buscando la inspiración para su arte, para acabar con el aburrimietno de décadas o por simple curiosidad. Algunos de los que se embarcan en estas peregrinaciones se pierden a si mismos en los sueños. Otros gigantes de piedra son exiliados a la superficie como forma de castigo.

Sin importar la razón, si no buscan abrigo bajo techos de piedra, esos individuos pueden convertirse en Caminantes de Sueños.

Los Caminantes de Sueños ocupan un lugar extraod de respeto fuera del Ordning de los gigantes de piedra. Son considerados exiliados, pero su familiaridad con el mundo de la superficie los convierte en valiosos guías, y su intución puede ayudar a otros gigantes de piedra a valorar los peligros de vivir en un sueño.

Vagabundos enloquecidos. Los caminantes de sueños se vuelven locos debido al aislamiento, la vergüenza y los interminables paisajes alienígenas donde viven, y esta locura se filtra al mundo a su alrededor, afectando a las demás criaturas que se acercan demasiado. Creyendo que están viviendo en un sueño y que sus acciones no tienen consecuencias reales, los caminantes de Sueños actúan según les place, convirtiéndose en fuerzas del caos. Mientras viajan por el mundo, recogen objetos y criaturas que les parecen especialmente significativas en sus enloquecidas mentes. Con el paso del tiempo, las cosas que han recogido se adhieren a sus cuerpos, quedando envueltas en piedra.

Gigante de Piedra Caminante de Sueños

Gigante Enorme (Gigante de Piedra). Caótico neutral

Clase de Armadura 18 (armadura natural)
Puntos de Golpe 161 (14d12 + 70)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23(+6)	14(+2)	21(+5)	10(+0)	8(-1)	1(+1)

Tiradas de Salvación Des +6, Con +9, Sab +3
Habilidadess Atletismo +14, Percepción +3
Inmunidades a Condición hechizado, asustado
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 13
Lenguajes Común, Gigante
Desafío 10 (5,900 PX)

Encantamiento del Caminante de Sueños. Un enemigo que comience su turno a menos de30 pies del gigante debe realizar una tirada de salvación de Carisma CD 13, siempre que el gigante no esté incapacitado. Si falla la tirada, la criatura queda hechizada por el gigante. Una criatura hechizada de esta forma puede repetirá la tirada de salvación al fina de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si supera la tirada. Una vez tenga éxito en la tirada de salvación, la criatura será inmune al Encantamiento del Caminante de Sueños de este gigante durante 24 horas.

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con su gran clava.
Gran Clava. *Ataque de Arma C/C,* +10 a impactar, alcance 15 pies, un blanco. *Al impactar:* 19 (3d8 + 6) puntos de daño contundente.
Toque Petrificador. El gigante toca a una criatura Median o más pequea a menos de 10 pies que haya sido hechizada por él. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 7. Si falla la tirada, el blanco queda petrificado, y el gigante puede adherir el blanco a su cuerpo de aspecto rocos. Los conjuros de Restauración Mayor y otras magia que pueden revertir la petrificación no tendrçán efecto sobre una criatura petrificada adherida al gigante a no ser que el gigante muera, en cuyo caso la magia funcionará normalmente, liberando a la criatura petrificada así como terminando con la condición de petrificada sobre ella.
Roca. *Ataque de Arma a distancia,* +10 a impactar, rango 60/240 pies, un blanco. *Al impactar:* 28 (4d10 + 6) puntos de daño contundente. Si el blanco es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 17 o ser derribada.

Gigante de las Tormentas Quintaesente

Para retrasar lo inevitable, algunos gigantes de las tormentas que se aproximan al final de su vida natural buscan escapar de la muerte. Se zambullen en las profundidades de su poderosa conexión con los elementos y se dispersan a si mismos en la naturaleza, transformándose literalmente en unas tormentas semiconscientes. Las ventisca que aulla de forma incesante alrededor de un pico de tormenta, el vórtice que gira alrededor de una remota isla o la tormenta que ruge de forma interminable a lo largo de lo ancho de una abrupta línea costera podrían ser, de hecho, la inmortal forma de un gigante de las tormentas que se aferra a la existencia.

Armas Elementales. Un gigante de las tormentas quintesente renuncia a sus armas y armadura, pero gana el poder de formar armas improvisadas a partir del propio aire. Cuando el gigante ya no las necesita o cuando muere, sus armas elementales desaparecen.



Forma Abandonada. Un gigante de las tormentas quintaesente puede revertir en un instante a su verdadera forma de gigante. El cambio es temporal, pero puede ser mantenido durante el tiempo suficiente como para que el gigante pueda comunicarse con un mortal, llevar a cabo una taréa, o defender su hogar contra agresores.

La Guarida de un Quintaesente

Un gigante de las tormentas quintesente no necesita guardias ni en castillos ni en Dungeons. Su guardia es normalmente un región aislada o un rasgo geográfico importante, como el pico de una montaña, una gran cascada, una isla remota, un lago cubierto por la niebla, un bello arrecife de coral o un acantilado del desierto azotado por la arena. Según sea adecuado al terreno, la tormenta en la que el gigante vive podría ser una ventisca, un tifón, una tormenta de rayos y truenos o una tormenta de arena.

Acciones de Guarida. Un gigante de las tormentas quintesente puede usar sus acciones de guarida en forme de gigante y mientras está transformado en tormenta. En la cuenta 20 de iniciativa (perdindo los empates), el gigante puede usar una acción de guarida para causar uno de los siguientes efectos; el gigante no puede usar el mismo efectos en asaltos correlativos.

- El gigante crea un estallido atronado centrado en un punto en cualquier lugar de la guarida. Cada criatura a menos de 20 pies de ese punto debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o quedar ensordecida hasta el final de su siguiente turno.
- El gigante crea una esfera de niebla de 20 pies de radio (o de agua turbia si está dentro del agua) centrada en un punto en cualquier lugar de la guarida. La esfera se extiende alrededor de las esquinas, y su área pasa a estar fuertemente oscurecida. La niebla dura hasta que el gigante la dispersa (no es necesaria ninguna acción), y no puede ser dispersada por el viento.

- El gigante crea una línea de 60 pies de longitud y 10 de ancho de fuertes vientos (o de fuerte corriente si está dentro del agua) originada en un punto en cualquier lugar de su guarida. Cada criatura en esa línea debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o ser empujada 15 pies en la dirección en la que el viento está soplando. La ráfaga de viento dispersa gas o vapor, y extingue velas, antorchas y demás llamas in proteger en el área. Las llamas protegidas, como las de una linterna, tienen un 50 por ciento de probabilidades de extinguirse.

Efectos Regionales. La región que contenga la guarida de un gigante de las tormentas quintaesente se ve deformada por la presencia del gigante, la cual crea uno o más de los siguientes efectos:

- Unos fuertes vientos soplan a menos de 1 millas de la guarida, haciendo imposible encender un fuego a no ser que el lugar donde se encienda el fuego esté protegido del viento.
- Lluvia, nieve o polvo o arena llevada por el viento (lo que sea más apropiado) son constantes a menos de una milla de la guarida. La lluvia hace que los ríos y arroyos se llenen o desborden sus orillas. La nieve, el polvo o la arena forman ventisqueros o dunas. Relámpagos y truenos son constantes, día y noche a menos de 5 millas de la guarida.
- Si el gigante muere, los efectos regionales de relámpagos, truenos y viento cesan inmediatamente. La lluvia, nieve y arena desaparecen a lo largod e los siguientes 1d8 dias.



Quintaesente

Gigante Enorme (Gigante de las Tormentas), caótico bueno

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 230 (20d12 + 100)
Velocidad 50 pies, volando 50 pies (hover), nadando 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
29(+9)	14(+2)	20(+5)	17(+3)	20(+5)	19(+4)

Tiradas de Salvación Str +14, Con +10, Wis +10, Cha +9
Habilidades Arcanos +8, Historia +8, Percepción +10
Resistencias al Daño frio; contundente, perforante, and cortante de ataques no mágicos
Inmunidades al Daño relámpago, trueno
Sentidos *visión verdadera* 60 pies, Percepción Pasiva 20
Idiomas Común, Gigante
Desafio 16 (15,000 XP)

Anfibio. EL Gigante puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El gigante realiza dos ataques con la Espada Relampagueante o usa dos veces el ataque de Jabalina de Viento.

Espada Relampagueante. Ataque de Arma C/C: +14 a impactar, alcance 15 pies, un blanco. *Al impactar:* 40 (9d6 + 9) puntos de daño de relámpago.

Jabalina de Viento. El gigante condensa viento en forma de una jabalina y lo lanza a una criatura que pueda ver a menos de 600 pies de su posición. La jabalina es considerada un arma mágica y produce 19 (3d6 + 9) puntos de daño perforante al blanco, impactando de forma ineludible. La jabalina desparece cuando impacta.

Acciones Legendarias

El gigante puede realizar 3 acciones legendarias, escogiendo de entr las siguientes opciones. Solo se puede usar una acción legendaria a la vez y solo al final del turno de otras criatura. El gigante gasta las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.

Ráfaga de Viento. El Gigante a punta a una criatura que pueda ver y crea una ráfaga de viento sobre ella. El blanco debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o ser empujado 20 pies en una dirección horizontal a elección del Gigante.

Tronada (2 Acciones). El gigante lanza un trueno a una criatura que pueda ver a menos de 600 pies de él. El blanco debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 18, sufriendo 22 (4d10) puntos de daño de trueno su falla la tirada, o la mitad de daño si tiene éxito.

Uno con la Tormenta (3 Acciones). El gigante se desvanece, dispersándose con la tormenta que rodea su guarida. El gigante pude terminar con este efecto en cualquiera de sus turnos, volviendo a ser una vez más un gigante y apareciendo en cualquier lugar que escoja de su guarida. Mientras está disperso, el gigante no puede realizar acciones aparte de las de Guaridahe y no puede ser afectadio por ataques, conjuros u otros efectos. El gigante no puede usar esta habilidad fuera de su guarida, no puede usar esta habilidad si otra criatura está usando un conjuro de copntrolar el clima o magia similar para aplacar la tormenta.

LOS ZHENTS PROCLAMAN LA CARRETERA NEGRA COMO CAMINO SEGURO A TRAVÉS DEL ANAUROCH, PERO HAY UNA ZONA CERCA DE LAS RUINAS CUBIERTAS DE ARENA DE UN GRAN ARCO, UN PORTAL CONSTRUIDO POR GIGANTES, DICEN ALGUNOS. UNA TORMENTA DE ARENA SOPLA SIEMPRE A SU ALREDEDOR, Y EN LA TORMENTA ALGUNOS HAN VISTO UN ROSTRO: EL SERIO ROSTRO DE UN GIGANTE

-ELMINSTER



Giralón

Monstruosidad Grande, sin alineamiento

Categoría de Armadura 13
Puntos de Golpe 59 (7dl0 + 21)
Velocidad 40 pies, trepando 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18(+4)	16(+3)	16(+3)	5(-3)	12(+1)	7(-2)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +5
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas -
Desafio 4 (1,100 XP)

Agresivo. Como acción bonificada, el giralón puede moverse hasta su velocidad en dirección a una criatura hostil que pueda ver.
Olfato agudo. El giralón tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (percepción) basados en el olfato.

Acciones

Multiataque. El giralón realiza cinco ataques,: uno con su mordisco y cuatro con sus garras.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 7 {l d6 + 4) daño perforante.
Garra. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al impactar:* 7 (ld6 + 4) daño cortante.

Giralón

Un giralón tiene el aspecto de un sobredimensionado simio de cuatro brazos con piel gris y pelaje blanquecino. Sus garras y colmillos lo distinguen de un simi normal, revelándo su naturaleza de monstruoso depredador.

Cazadores Forestales. Los giralones son más comunes en bosques templados o cálidos llenos de vida. Comparten la capacidad trepadores de los siminios, auqnues estas criaturas de media tonelada no se arriesgan a trepar por árboles que no puedan soportar su masa. Por el contrario, acechan por el suelo del bosque, se agazapan en estrechos desfiladeros o cuevas poco profundas o se esconden en lugares en ruinas mientras esperan a que sus presas se acerquen. Un giralón es sorprendentemente sigiloso, dado su tamaño y carencia de camuflaje.

Los giralones forman grupos poco cohesionados compuestos por varios individuos y su progenie, normalmente liderados por un adulto dominante que también suele ser el más anciano del grupo. Cuando están de caza usan una combinación de rugidos y movimientos corporales para comunicarse a distancia entre si.

Cada individuo caza normalmente solo y ampliamente separado de los demás, para asegurarse de que todos obtengan un suministro adecuado de comida. El ider podría organizar a los miembros para que trabajaran juntos para hacerse con una presa grande. Si tienen éxito, todos en el grupo comparte los despojos, con las mejores partes destinadas a las madres que cuidan de sus crías.

Trepamuros. Las ruinas de edificios humanoides, especialmente aquellas encontradas en profundos bosques y junglas, parecen atraer a los giralones. Se mueven in esfuerzo por las escaleras y balcones, asó como en los inclinados tejados y almenas de tales edificaciones. Para un giralón, los edificios de una ciudad son simplemente otro tipo de bosque, y lo que es mejor, uno cuyas "ramas altas" pueden soportar con facilidad a las criaturas. En esos ambientes, los giralones toman ventaja de sus habilidades trepadoras. Las criaturas pueden trepar fácilmente por muros y murallas, y apostarse en torres u otros puntos altos para echar un ojo sobre las áreas cercanas.

Origen Mágico. Los hábitoso sociales de los giralones salvajes son inusuales en los simios, así como su instintiva atracción hacia las estructuras humanoides. Estos datos, junto con la apariencia de los giralones, han llevado a los sabios que los giralones feron creados mediante la magia para servir como guardianes para algún imperio perdido. Cuando aquel imperio cayó, los giralones se volvieron salvajes y se esparcieron por el mund. En los tiempos pasados desde entonces, numerosas criaturas han intentando domar, subyugar o cooperar con los monstruos. Por ejemplo, los yuan-ti esclavizan giralones, convirtiéndolos en centinelas fronterizos para sus reinos serpentinos. Dado que se sabe que los giralones son pacíficos entre si, algunos humanoides an aprendido como acercarse al líder de un grupo, ofreciendo comida u otros regalos con la esperanza de establecer una alianza con las criaturas.

Los giralones que sean bien tratados podrían estar dispuestos a servir como guardias, aunque carece de la inteligencia como para asumir tareas más complicadas que atacar a los extraños que entren en sus dominios. Si uno es cogido de joven y entrenado de forma adecuada, un giralón podría acabar en un lugar aparentemente poco probable, como guardando la entrada a la cofradía de ladrones de una ciudad. Aquellos que tienen uno como mascota deben estar atentos, porque la criatura puede volver a su naturaleza depredadora en cualquier momento



Flind

Humanoide Mediano (Gnoll) Caótico malvado

Categoría de Armadura 16 (cota de mallas)
Puntos de Golpe 127 (15d8 + 60)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20(+5)	10(+0)	19(+4)	11(+0)	11(+0)	12(+1)

Tiradas de Salvación Con +8, Wis +5
Habilidades Intimidar +5, Percepción +5
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 15
Idiomas G noll, Abisal
Desafío 9 (5,000 XP)
Aura de Sed de Sangre. Si el flind no está incapacitado, cualquier criatura con el rasgo de Devastación puede realizar un ataque de Mordisco como acción bonificada siempre que esté a menos de 10 pies del flind.

Acciones

Multiataque. El flind realiza tres ataques: uno con cada uno de sus diferentes ataques de mangualm o tres con su arco largo.

Mangual de Locura. Ataque de Arma C/C: +9 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (ldlO + 5) daño contundente, y el blanco debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 16. Si falla la tirada, el blanco debe realizar un ataque cuerpo a cuerpo contra un blanco al azar dentro de su alcance en su siguiente turno. Si no hay blancos a su alcance incluso después de haber movido, el blanco pierde su acción durante ese turno.

Mangual de Dolor. Ataque de Arma C/C: +9 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (ldlO + 5) daño contundente mas 22 (4dl0) daño psíquico.

Mangual de Parálisis. Ataque de Arma C/C: +9 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (ldlO + 5) daño contundente, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 16 o quedar paralizada hasta el final de su siguiente turno.

Arco Largo. Ataque de Arma a Distancia: +4 a impactar, rango 150/600pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld8) daño perforante.

CUANDO LOS GNOLLS ESTÁN DEBILITADOS, BUSCAN ASENTAMIENTOS AISLADOS, MASACRAN O ACABAN CON SUS HABITANTES Y SE ALIMENTAN DE ELLOS MIENTRAS DESCANSAN Y RECUPERAN FUERZAS.

-ELMINSTER

Gnolls

Una partida de guerra Gnoll podría incluir a uno o más de los tipos especiales de gnolls descritos en esta sección.

Flind

Un flind es un Gnoll excepcionalmente fuerte y viciosos que dirige y comanda la partida de guerra a la que pertenece. Empuña un mangual imbuido con magia poderosa por el mismísimo Yeenoghu.

Una partida de guerra solo puede albergar a un flind, y esa criatura es la que dirige la senda de la partida de guerra. Debido a su especial conexión con Yeenoghu, un flind usa visiones enviadas por los dioses y su demonñíaca intuición para guíar a los gnolls hacia presas fáciles listas para ser mascacradas.

Al contrario que otros líderes humanoides que podrían acehcar detrás de sus esbirros, un Flind lidera la carga en combate. Su mangual causa un terrible dolor, parálisis y desorientación sobre aquellos a los que golpéa.



Roecarne Gnoll

Si de cualquier grupo de gnolls se pudiera decir que fuera más fiero que los demás, esta distinción iría a parar a los roecarnes.

Estos gnolls desechan el uso de armas a distancia en favor de hojas cortas que empuñan con velocidad y eficiencia.

En el fragor del combate, son capaces de avanzar por el campo de batalla, sajando y ladrando mientras arrollan a sus oponentes y acaban con los enemigos heridos.

Cazador Gnoll

Los cazadores son los gnolls más sigilosos de una partida de guerra, y en el campo de batalla ponen sus talentos en uso de varias formas. En la vanguardia de una partida de guerra, los cazadores merodéan, acabando con oponentes aislados mientras limpian el camino para que el resto de la fuerza campe por sus respetos por el territorio del enemigo.

Los cazadores son particularmente habilidosos con el arco largo, y disparan flechas con unas puntas particularmente barbadas. Incluso aunque el cazador no acabe con su víctima con su primer disparo, la flecha produce tanto dolor que la víctima se ve impedida para huir. Cuando un cazador que esté merodeando encuentra una presa y ya no quiere permanecer en sigilo, hace sonar un cuerno de hueso que produce un aullido lastimero similar al lamento de una banshee.

Roecarne Gnoll

Humanoide Mediano (Gnoll) Caótico malvado

Categoría de Armadura 14 (cuero tachonado)
Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12(+1)	14(+2)	12(+1)	8(-1)	10(+0)	8(-1)

Tiradas de Salvación Dex +4
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas Gnoll
Desafio 1 (200 XP)

Devastación. Cuando el gnoll reduce una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, el gnoll puede realizar una acción adicional de avanzar la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Acciones

Multiataque. El Gnoll realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus espadas cortas.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño perforante.
Espada Corta. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* S (ld6 + 2) daño perforante.
Celeridad Repentina. Hasta el final del turno, la velocidad del Gnoll se incrementa a 60 pies y no provoca ataques de oportunidad.

Cazador Gnoll

Humanoide Mediano (Gnoll) Caótico malvado

Categoría de Armadura 13 (cota de cuero}
Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	14(+2)	12(+1)	8(-1)	12(+1)	8(-1)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Gnoll
Desafio 1/2 (100 XP)

Devastación. Cuando el gnoll reduce una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, el gnoll puede realizar una acción adicional de avanzar la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Acciones

Multiataque. El Gnoll realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su lanza o dos ataques a distancia con su arco largo.

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (1 d4 + 2) daño perforante.
Lanza. Ataque de Arma C/C o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies or rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño perforante, o 6 (ld8 + 2) daño perforante cuando se usa con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.
Arco Largo. Ataque de Arma a distancia: +4 a impactar, rango 150/600 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld8 + 2) daño perforante, y la velocidad del blanco se ve reducida en 10 pies hasta el final de su siguiente turno.



Gnoll Marchito

A veces los gnolls se vuelven los unos contra los otros, quizás para determinar quíen diriga una partida de guerra o por una extrema hambre. Incluso bajo circunstancias ordinarias, los gnolls privados de víctimas durante demasiado tiempo son inapaces de controlar su hambre e instintos violentos. Al final, acaban luchando entre si..

Los supervivientes devoran la carne de sus camaradas muertos pero preservan los huesos. Entonces, invocando rituales a Yeenoghu, traen los restos de vuelta a un remedo de vida bajo la forma de un Gnoll marchito.

Los marchitos actúan de forma muy parecida a la que los gnolls actúan en vida, viajando con sus camaradas e intentando matar a cualquiera con el que se cruzan en su camino. No comen y no están motivados por el hambre, dejando más carne para el resto de la partida de guerra. Los gnolls marchitos son incapaces de empuñar cualquier arma más sofisticada que una simple clava.

Naturaleza no Muerta. Un Gnoll marchito no requiere de aire, comida, bebida o dormir.

Gnoll Marchito

No muerto Mediano, Caótico Malvado

Categoría de Armadura 12 (armadura natural)
Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14(+2)	8(-1)	12(+1)	5(-3)	5(-3)	5(-3)

Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición fatigado, envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 7
Idiomas entiende el Gnoll pero no puede hablar
Desafio 1/4 (50 XP)

Devastación. Cuando el Gnoll marchito reduce una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, el marchito puede realizar una acción adicional de avanzar la mitad de su velocidad y realizar un ataque de mordisco.

Acciones

Multiataque. El marchito realiza dos ataques: uno con su Mordisco y otro con su clava, o dos con su clava.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño perforante.
Clava. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. Al impactar: 4 (ld4 + 2) daño contundente.

Reacciones

Impacto Vengativo. En respuesta a que un Gnoll sea reducido a 0 puntos de golpe a menos de 30 pies del marchito, el marchito puede realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Gorro Rojo

Un gorro rojo es una criatura feérica homicida naciada de la sed de sangre. Los gorros rojos, aunque pequeños tienen una fuerza formidable, la cual usan para cazar y matar sin dudas ni remordimientos.

Sed de Sangre Personificada. En las Tierras Salvajes de las hadas, o donde ese plano toca el mundo en una encrucijada feerica, si una criatura inteligente actúa según un intenso deseo de derramar sangre, uno o más gorros rojos podrían aparecer donde la sangre de una persona asesinada cayó al suelo. Al principio, los nuevos gorros rojos parece diminutas setas manchadas de sangre que empujan sus sombrers desde debajo del suelo. Cuando la luz de la luna brilla sobre estos sombreros, una criatura que parece un demacrado y pequeño gnomo sale de la tierra. La criatura tiene un gorro rojo de cuero acabado en punta, pantalones del mismo material èsadas botas de hierro y una pesada arma de filo. Desde el momento en el que despierta, un gorro rojo solo piensa en asesinatos y matanzas, y sale al mundo para satisfacer esas ansias.

Los Gorros Rojos carecen de Sutileza. Viven para la confrontación directa y el caos del combate a muerte. Incluso si un gorro rojo quisiera ser sigiloso, sus botas de hierro le fuerzan a tomar lentos y sonoros pasos. Cuando un gorro rojo está cerca de una presa potencia, puede recorrer rápidamente la distancia y ejecutar un vicioso barrido con su arma antes de que el blanco pueda reaccionar.

Inmerso en la Matanza. Para mantener su existencia innatural, un gorro rojo debe sumergir su gorro en la sangre de sus víctimas. Cuando nace un gorro rojo, es su sombrero el que está cubierto de sangre, y se sabe que si la sangre no es reemplazada al menos una vez cada tres días, el gorro rojo se desvanece como si nunca hubiera existido. El deseo de matar de un gorro rojo está enraizado en su voluntad de sobrevivir.

Mercenarios Sanguinarios. Los gorros rojos no suelen operar normalmente en grupos, pero en algunas circunstancias podrían ser encontrados bajo el emplo de sagas y magos oscuros que conocen métodos para llamar a gorros rojos desde las tierras salvajes de las Hadas y ponerlos a trabajar con violentos lacayos.

también algunos gorros rojos pueden sentir al ser cuyo acto violento llevó a su nacimiento. Un gorro rojo podría usar su conexión innata para encontrar a su creador y hacer de el su primera víctima. Otros buscan a su creador para disfrutar de la cercanía de un espíritu afín. Un individuo responsable de la creación de varios gorros rojos en el mismo lugar podría atraer al grupo entero para que le sirvieran como seguidore, emulando las sangrientas obras de esa criatura. En cualquier caso, si un gorro rojo trabajo con otra criatrua, el gorro rojo exigirá ser pagado en víctimas. Un patrón que intente coartar la natural y necesaria sed de sagre de un gorro rojo se arriesga a convertirse en la siguiente víctima del gorro.



Gorro Rojo

Fata Pequeña, caótico malvado

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 45 (6d6 + 24)
Velocidad 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades Atletismo +6, Percepción +3
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Común, Silvano
Desafio 3 (700 XP)

Botas de Hierro. Mientras se mueve, el gorro rojo tiene desventaja en los controles de Destreza (Sigilo).

Fuerza Desproporcionada. Mientras está en presa, el gorro rojo se considera de tamaño Mediano. También empuñar un arma pesada no impone desventaja en sus tiradas de ataque.

Acciones

Multiataque. El gorro rojo realiza tres ataques con su Hoz Cruel.

Hoz Cruel. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, one target. *Al impactar:* 9 (2d4 + 4) daño cortante.

Persecución con Puntera de Hierro. El gorro rojo se mueve su velocidad hacia una criatura que pueda ver y golpea con sus botas de hierro. El blanco debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 14 o sufrir 20 (3dl0 + 4) daño contundente y quedar tumbado en el suelo.

Grungs

Los grungs son agresivos humanoides con aspecto de rana que pueden ser encontrados en bosques y junglas tropicales. Son fieramente territoriales y se ven a su mismos como superiroes a la mayor parte del resto de criaturas.

Anfibios Arborícolas. Los grungs viven en los árboles y prefieren estar a la sombra. Un nido de grungs es mantenido en pozas bien guardadas a nivel del suelo. Aproximadamente unos tres meses después de salir del huevo un renacuajo de grung toma la forma de adulto. Le toma entre otros seis a nueve meses el que un grung joven alcance la madurez.

Castes and Colors. Las sociedad grung es un sistema de castas. Cada casa pone sus huevos en un pozo de cría separado. Y los jóvenes grung se unen a su casta directamente desde el nido en tiempos de emergencia. Todos los grungs son de un color verde apagado cuando nace, pero cada undividuo desarrolla el color de su casta según se va acercando a la edad adulta..

Los grung verdes son los guerreros, cazadores y trabajadores de la tribu, y los grung azules trabajan como artesanos y en otros papeles domésticos. (Usa el bloque de estadísticas de grung para representar a los miembros de las castas verdem azul y púrpura.)

Los grung rojos son los estudiosos y usuarios de la magia de la tribu. Ostentan un estatus superior al de los grung verdes, púrpura y azules e incluso los grung de mayor rango les otorgan un gran grando de respeto. (Usa el bloque de estadística de hechicero salvaje para representar a los miembros de la casa de los grung rojos)

Las castas más altas incluyen a los grung naranjas, los cuales son guerreros de élite que ostentan autoridad sobre los demás grungs inferiores, y los grung dorados, los cuales ostentan las posiciones de liderazgo más importantes. El soberando de una tribu es siempre un grung dorado. (Usa el bloque de estadísticas de grung de élite para representar a los miembros de las castas de los naranajas y dorados).

Normalmente un grung permanece dentro de su casta durante toda su vida. En raras ocasiones, un individuo que se distingue con grandes gestas puede recibir la invitación para unirse a una casta más alta. A través de una combinación de tónicos de hierbas y magia ritual, un grun elevado de esta forma cambia de color y es aceptado dentro de su nueva casta de la misma forma en la que un joven grung de esa casta entraría después de salir del nido.

Variante: Veneno de Grung

El veneno grung pierde su potencia 1 minuto después de ser retirado de un grung. Ocurre lo mismo si el grung muere.

Una criatura enveneneada por un grung puede sufrir un efecto adicional dependiendo del color de piel del grung. Este efecto continúa hasta que la criatura deja de estar envenenada por el grung.

Verde. La criatura envenenada no puede moverse si no es trepando o dando saltos. Si la criatura está volando, no puede tomar acciones o reacciones hasta que aterrice.

Azul. La criatura envenenada debe gritar con fuerza o hacer ruidos fuertes al comienzo y final de su turno.

Púrpura. La criatura envenenada sufre una despesperada necesidad de sumergirse en líquido o barro. No puede tomar acciones o moverse excepto para alcanzar un cuerpo de agua o charco de barro.

Red. La criatura envenenada debe usar su acción para comier comida si hay comida dentro de su alcance.

Orango. La criatura envenenada queda asustada de sus aliados.

Gold. La criatura envenenada queda Hechizada y puede hablar grung.



A partir de ese momento ese grung y su progenie son miembros de la nueva casta más alta.

Naturalmente Tóxicos. Todos los grung secretan una sustancia que es inofensiva para ellos pero venenosa para las demás criaturas. Un grung usa también veneno para envenenar sus armas.

Esclavistas. Los grungs están siempre buscando criaturas a las que capturar y esclavizar. Los grungs usan esclavos para todo tipo de trabajos duros, pero en general lo que les gusta es el abusar de ellos. A los esclavos se los alimenta con comida ligeramente envenenada que les mantiene letárgicos y complacientes. Una criatura afligida de esta forma durante un tiempo largo se convierte en una sombra de su antiguo yo, y solo puede ser devuelta a la normalidad con magia.

Dependencia del Agua. Un grung que no pueda surmergirse completamente en agua durante al menos 1 hora al dñísufre un nivel de agotamiento al final de ese día. Un grung puede recuperarse de este agotamientos olo mediante la magia o sumergiéndose en agua durante al menos 1 hora.

Grung

Humanoide Pequeño (grung), legal malvado

Categoría de Armadura l 2
Puntos de Golpe l l (2d6 + 4)
Velocidad 25 pies, trepando 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7(-2)	14(+2)	15(+2)	10(+0)	11(+1)	10(+0)

Tiradas de Salvación Des +4
Habilidades Atletismo +2, Percepción +2, Sigilo +4, Supervivencia +2
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Percepción Pasiva 12
Idiomas Grung
Desafio 1/4 (50 XP)

Anfibio. El grung puede respirar aire y agua.

Piel Venenosa. Cualquier criatura que entre en presa con el grung o que de otra forma entre en contacto directo con la piel del grung debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito.

Salto. La distancia de salto de un grung es de 25 pies y la de altura es de 15 pies, con o sin una carrera previa.

Acciones

Daga. Ataque de Arma C/C o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño perforante, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrir 5 (2d4) puntos de daño de veneno.



Grung Guerrero de Élite

Small humanoid (grung), lawful ei,i/

Categoría de Armadura 13
Puntos de Golpe 49 (9d6 + 18)
Velocidad 25 pies, trepando 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7(-2)	16(+3)	15(+2)	10(+0)	11(+1)	12(+1)

Tiradas de Salvación Dex +5
Habilidades Atletismo +2, Percepción +2, Sigilo +5, Supervivencia +2
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Percepción Pasiva 12
Idiomas Grung
Desafío 2 (450 XP)

Anfibio. El grung puede respirar aire y agua.
Piel Venenosa. Cualquier criatura que entre en presa con el grung o que de otra forma entre en contacto directo con la piel del grung debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito.
Salto. La distancia de salto de un grung es de 25 pies y la de altura es de 15 pies, con o sin una carrera previa.

Acciones

Daga. Ataque de Arma C/C o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld4 + 3) daño perforante, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrir 5 (2d4) puntos de daño de veneno.
Arco Corto. Ataque de Arma a distancia: +5 a impactar, rango 80/320 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (1d6 + 3) daño perforante, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrir 5 (2d4) puntos de daño de veneno.
Chasquido Hipnotizante (Recarga 6). El grung emite un sonido chasqueante al cual los grungs son inmunes. Cada humanoide o bestia a menos de 15 pies del grung y que sea capaz de escucharle, debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedar aturdido hasta el final del siguiente turno del grung.

Grung con Talentos Salvajes

Humanoide Pequeño (grung), legal malvado

Categoría de Armadura 13 (16 con *Piel de Corteza*)
Puntos de Golpe 27 (5d6 + 10)
Velocidad 25 pies, trepando 25 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7(-2)	16(+3)	15(+2)	10(+0)	15(+2)	11(+0)

Tiradas de Salvación Des +5
Habilidades Atletismo +2, Percepción +4, Sigilo +S, Supervivencia +4
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Percepción Pasiva 14
Idiomas Grung
Desafío 1 (200 XP)

Anfibio. El grung puede respirar aire y agua.
Piel Venenosa. Cualquier criatura que entre en presa con el grung o que de otra forma entre en contacto directo con la piel del grung debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenada durante 1 minuto. Una criatura envenenada que ya no esté en contacto directo con el grung puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito.
Lanzamiento de Conjuros. The grung is a 9º-nivel spellcaster. Its Lanzamiento de Conjuros ability is Wisdom (spell save DC 12, +4 a impactar with spell attacks). It knows the following rangor spells:
1º nivel (4 espacios): *curar heridas, saltar*
2º nivel (3 espacios): *piel de corteza, crecimientod e espinas*
3º nivel (2 espacios): *crecimiento vegetal*
Salto. La distancia de salto de un grung es de 25 pies y la de altura es de 15 pies, con o sin una carrera previa.

Acciones

Daga. Ataque de Arma C/C o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld4 + 3) daño perforante, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrir 5 (2d4) puntos de daño de veneno.
Arco Corto. Ataque de Arma a distancia: +5 a impactar, rango 80/320 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (1d6 + 3) daño perforante, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o sufrir 5 (2d4) puntos de daño de veneno.

Hobgoblins

Los hobgoblins con las inclinaciones más crueles ganan la admisión a las organizaciones de élite que proporcionan entrenamiento por encima y más allá de lo que el servicio militar tiene que ofrecer. La Academia de la Devastación y las Sombras de Hierro son dos de esas organizaciones, y sus graduados son temidos entre los goblins.

Hobgoblin Devastador

En la sociedad de los hobgoblin, la Academia de la Devastaciçón identifica a los hobgoblins con talento para la magia y los somete e un terrible régimen de entrenamiento que les faculta para invocar bolas de fuego y otras magias destructivas en el campo de batalla en nombre de los suyos- Un hobgoblin devastador en el campo de batalla es al mismo tiempo un regalo para sus aliados y una amenaza para todos los enemigos a su alrededor.

A la Lucha. Mientras que otras culturas tratan a sus magos como académicos enclaustrados, los hobgoblins esperan que sus lanzadores de conjuros luchen. Los devastadores aprenden las bases del uso de las armas y miden sus gestas en base al número de enemigos derrotados mediante su magia.

Los devastadores tienen el resto de otros miembros de su raza, y reciben obediencia y deferencia de muchas otros. Su capacidad de acabar con formaciones enteras con un único uso de la magia les permite ganar mucha más gloria en combate que un simple guerrero.

Otras culturas podrían ver el uso de esas capacidades como un atajo a la gloria, pero para los hobgoblins, un don para la magia es tan valioso y apreciado como un fuerte brazo o una brillantez en las tácticas. Son dones de Maglubiyet que deben ser cultivados y desatados sobre el enemigo.

Solo Importan los Resultados. Los devastadores estudian una forma simplificada de magia de evocación. Su entrenamiento carece de la teoría y el contexto que otras gentes estudia, haciéndolos habilidosos en el combate pero relativamente ignorandos de los detalles más finos de como y por qué funciona su magia.

La Academy de la Devastación creen que una aproximación académica a la magia es un signo de debilidad e ineficiencia. Un guerrero no necesita conocer nada acerca de la metalurgia para poder empuñar una espada, por lo que, por qué debería preocuparle a un magia de donde viene su magia? A los devastadores les encanta probar su superioridad en combate buscando a lanzadores de conjuros enemigos y destruyéndolos.



Hobgoblin Devastador

Humanoide Mediano (goblinoide), legal malvado

Categoría de Armadura 13 (cuero tachonado)
Puntos de Golpe 45 (7d8 + 14)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	14 (+2)	16 (+3)	13 (+1)	11 (+0)

Habilidades Arcano +5
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11
Idiomas Común, Goblin
Desafio 4 (1,100 XP)

Ventaja Arcana. Una vez por turno, el hobgoblin puede producir 7 (2d6) puntos extras de daño a una criatura cuando impacte sobre ella con un ataque de conjuros que produzca daño si ese blanco se halla a menos de 5 pies de un aliado del hobgoblin y ese aliado no está incapacitado.
Ejército Arcano. Cuando el hobgoblin lanza un conjuro que causa daño o que fuerza a otras criaturas a realizar una tirada de salvación puede escogerse a si mismo y a cualquier número de aliados y ahcer que sean inmunes al daño causado por el conjuro y hacer que tengan éxito en la tirada de salvación requerida.
Lanzamiento de Conjuros. El hobgoblin es un lanador de conjuros de 7º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:
Trucos (a voluntad): *salpicadura ácida, dargo de fuego, rayo de escarcha, toque electrizante*
1º nivel (4 espacios): *nube de bruma, proyectil mágico, onda atronadora*
2º nivel (3 espacios): *soplo de viento, flecha ácida de Melf, rayo abrasador*
3º nivel (3 espacios): *bola de fuego, rayo relampagueante*
4º nivel (1 espacio): *tormenta de hielo*

Acciones

Bastón. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld6 + 1) daño contundente, o 5 (ld8 + 1) daño contundente si se usa con las dos manos.



Hobgoblin Sombra Férrea

Los Sombras Férreas son monjes hobgoblins que sirven como policía secreta, exploradores y asesinos. Entre otros hobgoblins espían para desenmascarar la traición, rebelión y sedición.

Entrenados en Secreto. Los sombras férreas son reclutados de entre las filas de los hobgoblin. Cada miembro mantiene los ojos abierto en busca de reclutas potenciales, aquellos cuya agilidad y resistencia son solo igualados por una férrea dedicación la la voluntad de Maglubiyet.

Un candidato para la admisión debe pasar por una serie de pruebas diseñadas para revelar cualquier potencial para la traición. Aquellos que fracasan son ejecutados, mientras que las superan reciben un entrenamiento secreto en las artes mágicas y marciales. Este adoctrinamiento es un procelo lento y arduo; muchos aspirantes no lo terminan, y pasan años durante los cuales los Sombras Férreas no dan la bienvenida a sus filas a ningún nuevo miembro. Mientras un recluta está siendo entrenado, sirva a los Sombras Férreas buscando e informando de comportamientos sospechosos.

Maestros de las Sombras y el Puño. Cuando el entrenamiento de un recluta se ha completado, está listo para manejar una mortífera combinación de técnicas de combate sin armas y magia sombría para engañar y derrotar a sus enemigos.

Continúa espiando a otros hobgoblins, pero también recibe la potestad de realizar misiones de asesinato y espionaje, tanto contra enemigos como entre los goblinoides. Estas misiones son ordenadas por los clérigos de Maglubiyet, los cuales mantienen los ojos atentos sobre la comunidad hobgoblin para asegurarse de que esta funciona de acuerdo con la voluntad de Maglubiyet.

Diablos Enmascarados. Los Sombras Férreas que se hallan de misión portan máscaras fabricadas para parecerse a rostros de diablos, tanto para ocultar sus identidades como para infundir el miedo sobre sus enemigos.

Estas máscaras también significan el supuesto origen de sus técnicas de lucha. Los sacerdotes de Maglubiyet enseñan que el Grande robó los secretos de las sombras de un archidiablo, permitiendo a sus seguidores que ocultaran sus identidades, caminaran entre las sombras, y crearan ilusiones para engañar y confundir a sus enemigos.

Hobgoblin Sombra Férrea

Humanoide Mediano (goblinoide), legal malvado

Categoría de Armadura 15
Puntos de Golpe 32 (5d8 + 10)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades Acrobacias +5, Atletismo +4, Sigilo +5
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas Común, Goblin
Desafio 2 (450 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El hobgoblin es un lanzador de conjuros de 2ºnivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *ilusión menor, prestidigitación, impacto verdadero*
1º nivel (3 espacios): *hechizar persona, disfrazarse a si mismo, retirada expeditiva, imagen silenciosa*.

Defensa sin Armadura. Mientras el hobgoblin no esté vistiendo armadura ni empuñando un escudo, su CA incluye su modificador de Sabiduría.

Acciones

Multiataque. El hobgoblin realiza cuatro ataques, cada uno de los cuales puede ser o un ataque sin armas o un ataque de dardo. También puede usar Excursión Sombría antes o después de uno de los ataques.

Ataque sin Armas. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld4 + 3) daño contundente.

Dardo. Ataque de Arma a distancia. +5 a impactar, rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld4 + 3) daño perforante.

Excursión Sombría. El hobgoblin se teleporta mágicamente, junto con cualquier equipo que esté portando, hasta 30 pies hasta un espacio sin ocupar que pueda ver. Tanto el espacio que abandona como aquel al que llega deben estar bajo luz ténue o en condiciones de oscuridad.

Ki-Rin

Los Ki-rins son nobles criaturas celestiales. En los Planos Exteriores, los ki-rins bajo el servicio de deidades benévolas toman un papel directo en la lucha eterna entre el bien y el mal.

En el mundo de los mortales, un ki-rin es celebra por doquier como heraldo del destino, guardián de lo sagrado, y equilibrio contra las fuerzas del mal.

Bondad Personificada. Los Ki-rins son la personificación del bien, y simplemente el contemplar uno puede provocar el miedo o la admiración en el observador. Un ki-rin típico parece un musculoso ciervo del tamaño de un elefante, cubierto con escamas doradas entre las cuales, en algunos lugares se ve un pelaje dorado. Tiene unas crines y cola de color oro viejo, unas pezuñas hendidas de color cobrizo y un cuerno cobrizo retorcido en espiral justo encima de sus luminosos ojos de color violeta. Bajo la briisa o cuando vuela, las escamas y crines de la criatura dan la impresión de que el kirin está ardiendo dentro de una sagrada bola de fuego dorado

Aparte de su coloración, los ki-rins varían en apariencia, dependiendo de la deidad a la que reverencia y la función que típicamente realice al servicio de ese dios. Algunos tienen aspecto de caballo, pareciendo enormes unicornios, y siendo con frecuencia usados como guardianes. Otros tienen rasgos dracónicos y tienden a ser agresivos oponentes del mal. Un cuerno es común, pero un ki-rin de temperamento agresivo podría tener dos cuernos o cuernas como las de un gran ciervo.

Portadores de Bendiciones. La gente común considera que a los ki-rin como raros y lejanos heraldos de buenas noticias. Ver a un ki-rin volando por encima es una bendición, y los sucesos que ocurran ese día serán particularmente auspiciosos. Si un ki-rin se aparece durante una ceremonia, como el anuncio de un nacimiento, o una coronación, todos los presentes entenderán que la criatura les está diciendo que un gran bien se avecina

El ki-rin entrega sus dones y portentos, y luego se eleva de nuevo hacia el cielo. De los Ki-rins se sabe también que han aparecido en los lugares de grandes batallas para inspirar y reforzar el bando del bien o para resctar a héroes de una muerte segura.

Un ki-rin en el mundo reclama un territorio al que vigilar. En otros planos, los ki-rins que sirven a deidades buenas van a donde quiera se les ordene, lo que podría incluir venir al Plano Material a realizar una misión. Un discípulo k-rin de una deidad sirve normalmente a su deidad como explorador, mensajero o espía.

Los ki-rins se ven atraídos a la adoración de deidades de coraje, lealtad, generosidad y verdad asñi como al avance de las sociedades justas, Por ejemplo, en Faerûn, los ki-rins sirven en su mayor parte a Torm, aunque también hay ki-rins que sirven a sus aliados Tyr e Ilmater.

Objetos de Adoración. Dado que el Ki-rin es famoso por su sabiduría, otras criaturas naturalmente lo buscarían con preguntas y peticiones si pudiera. Por esa razón y por otras, la criatura construye su guarida encima de escarpados picos en las montañas u otros lugares igualmente inaccsibles. Solo aquellos que tienen la tenacidad para completar el arduo viaje hasta la guarida de un Ki-rin pueden probar ser dignos de hablar con su ocupante.

Ki-Rin

Celestial Enorme, legal bueno

Categoría de Armadura 20 (armadura natural)
Puntos de Golpe 152 (16dl2 + 48)
Velocidad 60 pies, volando 120 pies (levitando)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	16 (+3)	16 (+3)	19 (+4)	20 (+5)	20 (+5)

Habilidades Percepción +9, Intuición +9, Religion +8
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Vista a Ciegas 30 pies, Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 19
Idiomas all, telepathy 120 pies
Desafio 12 (8,400 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento innato de conjuros del Ki-rin es el Carisma (salvación de conjuros CD 17). El ki-rin puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *forma gaseosa, imagen mayor* (versión de 6º nivel), *caminar por el viento*
1/día: *crear comida y agua*

Resistencia Legendaria (3/Día). Si el ki-rin falla una tirada de salvación, puede escoger tener éxito en ella.

Resistencia Mágica. El ki-rin tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra conjuros y otros efectos mágicos..
Armas Mágicas. Los ataques de armas del Ki-rin son mágicos.

Lanzamiento de Conjuros. El ki-rin es un lanzador de conjuros de 18ºnivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuros). Tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:

Trucos (a voluntad): *luz, remendar, llama sagrada, perdonar la vida, taumaturgia*
1º nivel (4 espacios): *orden imperiosa, curar heridas, detectar el bien y el mal, protección contra el mal, santuario*
2º nivel (3 espacios): *calmar emociones, restauración menor, silencio*
3º nivel (3 espacios): *disipar magia, retirar maldición, envio*
4º nivel (3 espacios): *desvanecer, libertad de movimiento, guardián de la fe*
5º nivel (3 espacios): *restauración mayor, curar heridas en masa, escudriñamiento*
6º nivel (1 espacio): *festín de los héroes, visión verdadera*
7º nivel (1 espacio): *eterealidad, cambiar de plano*
8º nivel (1 espacio): *controlar el clima*
9º nivel (1 espacio): *resurrección verdadera*

Acciones

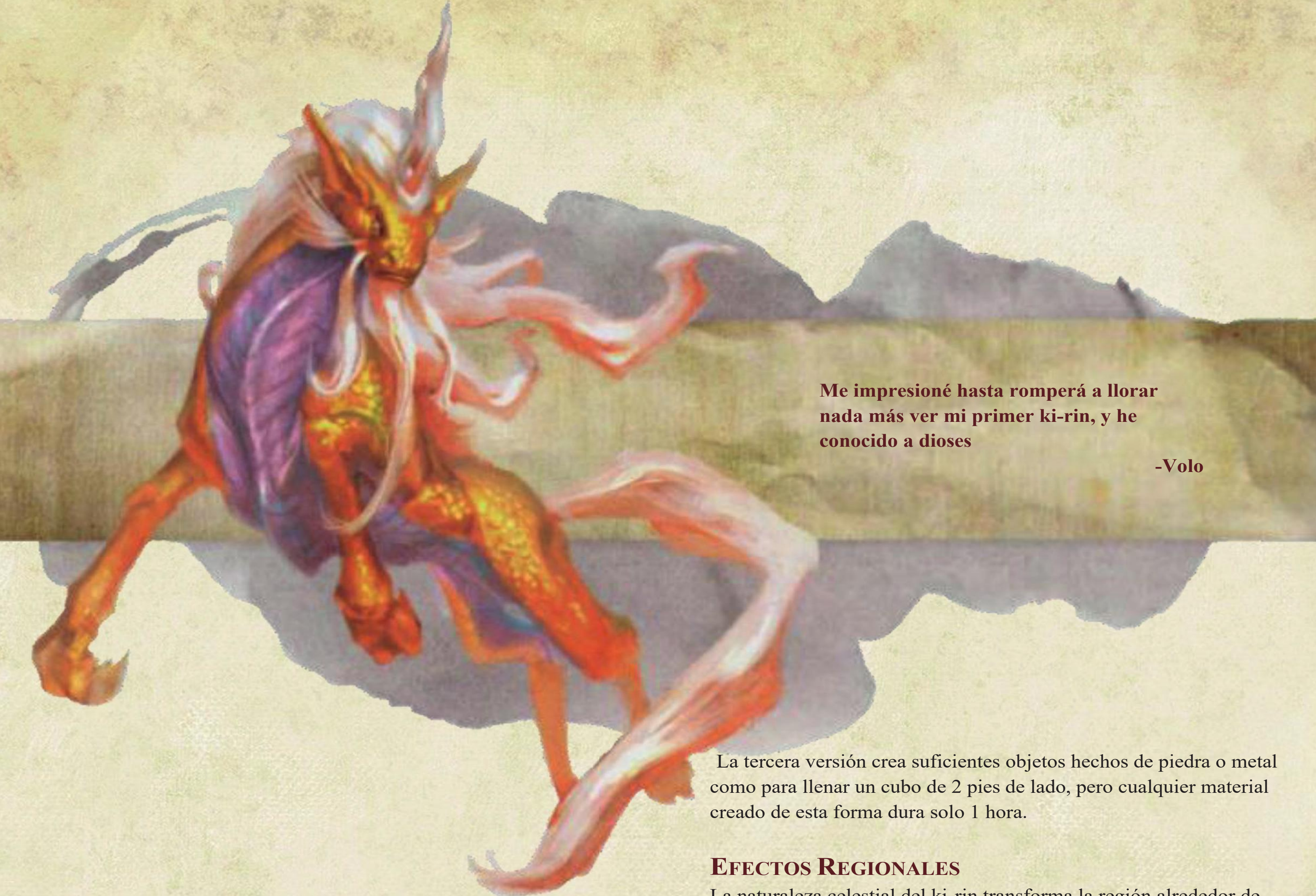
Multiataque. El ki-rin realiza tres ataques: dos con sus pezulas y uno con su cuerno.

Pezuña. Ataque de Arma C/C: +9 a impactar, alcance 15 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (2d4 + 5) daño contundente.

Cuerno. Ataque de Arma C/C: +9 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 14 (2d8 + 5) daño perforante.

Acciones Legendarias

El ki-rin puede realizar 3 acciones legendarias, escogiendo de entre las opciones mostradas más adelante. Solo una acción legendaria puede ser usada en un momento dado y solo después del final del turno de otra criatura. El ki-rin recupera todas las acciones legendarias gastadas al comienzo de su turno.
Detectar. El ki-rin realiza un control de Sabiduría (Percepción) o de Sabiduría (Intuición).
Castigar. El ki-rin realiza un ataque de pezuña o lanza *llama sagrada*.
Moverse. El ki-rin se mueve a la mitad de su velocidad sin provocar ataques de oportunidad.



> **Me impresioné hasta romperá a llorar nada más ver mi primer ki-rin, y he conocido a dioses**
>
> **-Volo**

Muchos de los que buscan la guía de un ki-rin acaban jurando servicio a la criatura como monjes bajo su tutela y sirven como sus agentes en el mundo. Los seguidores de un Kir-in podrían viajar de incógnito a través del territorio, buscando nuevas de apariciones de fuerzas malvadas, trabajando entre bambalinas, o podrían ser campeones de la causa de su señor, saliendo a derrotar a la villanía donde quiera que esta pueda ser encontrada.

Guarida Lujosa

En los planos celestiales, los ki-rins residen en altas y elegantes aguileras llenas de lujosos objetos. En el mundo, un ki-rin escoge una localizaciñon similar, como encima de un alto pináculo o dentro de una nube solidificada gracias a la magia del ki-rin. Cuando se ve desde fuera, la guarida de un ki-rin es indistinguible de un lugar nautral, y la entrada es difícil de ver y alcanzar por cualquier visitante. En el interior, la guarida es un lugar tranquilo y confortable, su ambiente una mezcla entre templo y palacio. Si el ki-rin ha tomado a criaturas bajo su servicio, su guarida sirve también como lugar sagrado donde el ki-rin no solo descansa, asinó también enseña misterios sagrados.

Dentro de su guarida, un ki-rin tiene el poder de conjurar objetos hasta tres veces al día, usando una vez cada una de las siguientes versiones del poder. Una versión crea de forma permanente objetos hechos de materiales suaves de naturaleza vegetal, incluyendo objetos fabricados como tela, almoábanas y ropa, material suficiente como para ocupar un cubo de 20 pies de lado. La segunda versión crea de forma permanente suficientes objetos de madero o material similar como para llenar un cubo de 10 pies de lado.

La tercera versión crea suficientes objetos hechos de piedra o metal como para llenar un cubo de 2 pies de lado, pero cualquier material creado de esta forma dura solo 1 hora.

Efectos Regionales

La naturaleza celestial del ki-rin transforma la región alrededor de su guarida. Cualquiera de los siguientes efectos mágicos es posible que pueda ser encontrado por viajeros en la vecindad de la guarida:

- El agua fluye pura a menos de 3 millas de la guarida de un ki-rin. Cualquier contaminación premeditada del agua no dura más de 3 minutos.
- Los animales, plantas y criaturas buenas a menos de 3 millas de la guarida del ki-rin ganan vigor mientras evolucionan hacia una forma idealidada. Esas criaturas rara vez son agresivas hacia otras criaturas que no sean normalmente presas. Las criatura malvadas no pueden tolerar la atmósfera sagrada dentro de la misma distancia y normalmente escoger vivir más lejos del dominio de un ki-rin.
- Las aldiciones, enfermedades y venenos que afectan a criaturas de alineamiento bueno se ven suprimidas cuando estas criaturas se hallan a menos de 3 millas de la guarida.
- Un ki-rin puede lanzar controlar el clima mientras se halla dentro de un radio de 3 millas de su guarida. El punto de origen del conjuro se halla siempre en el punto al aire libre más cerca del centro de su guarida. El ki-rin no necesita mantener un camino directo hacia el cielo o concentrarse para que persistan los cambios en el clima.
- A menos de 3 millas de la guarida, el viento sujeta a todas las criaturas no malvadas que caigan debido a un acto del ki-rin o sus aliados. Esas criaturas descienden a un ritmo de 60 pies por turno y no sufren daño por caída.

Cuando el ki-rin muere, todos estos efectos desaparecen inmediatamente, auqnue el efecto viorizante sobre flora y fauna permanece durante 3 años.

Kobolds

Algunos kobolds tienen dones que les han sido entregados por dragones o por los dioses, lo que les permite elevarse por encima de sus pares. Otros nacen con una cruel inventiva difícil de igualar.

Kobold Escudo Dracónico

Un kobold escudo dracónico es un campeón de su raza. Casi todos los escudos dracónicos comienzan su vida como kobolds normales, luego son escogidos por un dragón e investidos con grandes poderes con el propósito de proteger los huevos del dragón, pero una vez cada pocos años un kobold sale del cascarón con una versión innata de las capacidades de un escudo dracónico. Hábiles en el combate cuerpo a cuerpo, portan muchas cicatrices de luchas desesperadas y portan un escudo hecho con escamas de dragón desprendidas.

Coraje Poco Común. Un escudo dracónico sabe que tiene un lugar de honor en la tribu pero, siendo kobolds por naturaleza, muchos de ellos no se sienten dignos de su estatus y por tanto se desesperan para probar que son merecedores de él. La cobardía natural de un kobold está todavía presente en un escudo dracónico, y por tanto podría salir huyendo de una amenaza. Pero también tiene la capacidad de plantarse ante una muerte segura, inspirando a otros kobolds a que lo sigan contra los invasores de su madriguera.

Kobold Inventor

Un kobold inventor, habilidoso y con manos ágiles, construye armas improvisadas con la esperanza de ganar alguna nueva ventaja en combate. Un inventor captura nichos, recoge exóticos limos en los Dungeons y reclama los mejores materiales como ingredientes para sus experimentos. Sis creaciones tienen a veces una apariencia cómica pero, al igual que las trampas kobold, funcionan mucho mejor de lo que su apariencia podría sugerir.

Buenos Mientras Duran. Las nuevas armas de un inventor duran solo uno o dos ataques antes de romperse, pero podrían ser sorprendenentemente efectivas mientras tanto. La mayor parte de los inventores son lo suficientemente hábiles como para que sus armas improvisadas no es exploten, pero otros usuarios podrían no tener tnta suerte. Las armas no tienen por qué ser letales, en muchos casos ua sirve a su propósito distrayendo, asustando o confundiendo a una criatura lo suficiente como para que los kobolds acaben con el enemigo. En uno encuentro en particular, un inventor suele tener una o dos armas improvisadas a su disposición.

Kobold Hechicero de las Escamas

Un hechicero de las escamas tiene un talento innato por la magia arcana, haciendo de él un miembro altamente valioso de la tribu. Dado que la deidad de los kobold sigue aprisionada, la mayor parte de las tribus carece de individuos que puedan usar magia divina, por lo que los hechiceros de las escamas ocupan el papel de consejeros e historiadores. En tiempos de paz usan su magia para fortificar y mejorar la guarida y ayudar al resto de la tribu. Cuando esta es amenazada, un hechicero de las escamas golpea con fuego y veneno a sus enemigos, guardando un poco de magia para el mismo por si tiene que huir o aprovechar de un captor

Vinculado a un Dragón. En una tribu kobold asociada con un dragón, normalmente una que reside dentro o cerca de la guarida del dragón, el hechicero de la escama sirve también como diplomático y heraldo, anticipando los deseos del dragón dando órdenes a otros



Kobold Escudo Dracónico

Humanoide Pequeño (kobold), legal malvado

Categoría de Armadura 15 (cuero, escudo)
Puntos de Golpe 44 (8d6 + 16)
Velocidad 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	15 (+2)	14 (+2)	8 (-1)	9 (-1)	10 (+0)

Habilidades Percepción +l
Resistencias al Daño ver Resistencia de Dragón más abajo
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11
Idiomas Común, Dracónico
Desafío l (200 XP)

Resistencia de Dragón. El kobold tiene resistencia a un tipo de daño dependiendo del dragón que lo invistiera con sus poderes (escoge o tira un d10): 1-2, ácido (negro; 3-4, frio (blanco); 5-6, fuego (rojo); 7-8, relámpago (azul); 9-10, veneno (verde).

Corazón del Dragón. Si el kobold está asustado o paralizado por un efecto que permite una tirada de salvación, puede repetir la tirada de salvación al comienzo de su turno para terminar con el efecto sobre si mismo y todos los kobolds que tenga a menos de 30 pies. Cualquier kobold que se beneficie de este rasgos (Incluyendo el Escudo Dracónico) tiene ventaja en su siguiente tirada de ataque.

Tácticas de Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se halla a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Acciones

Multiataque. El kobold realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.

Lanza. Ataque de Arma C/C o a distancia: +3 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld6 + 1) daño perforante, o 5 (ld8 + 1) daño perforante si se usa con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo

A otros kobolds en nombre del dragçon y trayendo información de vuelta a este. El hechicero es tan temoroso y reverencial ante los dragones como los kobolds normales, pero sabe que su deber requiere no lamer las botas a su amo en todo momento. También entiende que su frecuente cercanía al dragón significa que sería probablemente el primero en morir si su amo se enfadara o disgustara, por lo que mantiene un difícil equilibrio entre la adoración y el terror en su comportamiento hacia el dragón.



Kobold Inventor

Humanoide Pequeño (kobold), legal malvado

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 13 (3d6 + 3)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	7 (-2)	8 (-1)

Habilidades Percepción +0
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas Común, Draconico
Desafío 1/4 (50 XP)

Tácticas de Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se halla a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Acciones

Daga. Ataque de Arma C/C o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño perforante.
Honda. Ataque de Arma a distancia: +4 a impactar, rango 30/120 pies, un blanco. **Al impactar:** 4 (ld4 + 2) daño contundente.
Arma Improvisada. El kobold usa una de las siguientes opciones (tira un d8 o escoge una);el kobold solo puede usar cada opción una vez al día:

1. Ácido. El kobold lanza un frasco de ácido. Ataque de Arma a Distancia: +4 a impactar, rango 5/20 pies, un blanco. *Al impactar*: 7 (2d6) daño por ácido.

2. Fuego de Alquimista. El kobold lanza un frasco de fuego de alquimista. Ataque de Arma a distancia: +4 a impactar, rango 5/20 pies, un blanco. Al impactar: 2 (1 d4) daño de fuego al comienzo de cada uno de los turnos del blanco. Una criatura puede terminar co este daño usando su acción para realizar un control de Destreza CD 10 para extinguir las llamas.

3. Cesta de Centípedos. El kobold lanza una pequeña cesta en un cuadrado de 5 pies de lado a 20 pies de él. Un **enjambre de insectos (Centípedos)** con 11 Puntos de Golpe emerge de la cesta y tira iniciativa. Al final de cada uno de los turnos del enjambre hay un 50% de probabilidades de que el enjambre se disperse.

4. Bote de Baba Verde. El kobold lanza un bote de cerámica lleno de baba verde al blanco y este se rompe al impactar. Ataque de Arma a Distancia: +4 a impactar, rango 5/20 pies, un blanco. *Al impactar:* el blanco queda cubierto de baba verde (ver capítulo 5 de la *Guía del Dungeon Master*). Fallo: Un parche de baba verde cubre un cuadrado de 5 pies de suelo o pared determinado al azar a menos de 5 pies del blanco al que se había apuntado.

5. Rot Grub Pot. The kobold throws a clay pot into a 5-footsquare space within 20 feet of it, and it breaks open on impact. A swarm of rot grubs (see appendix A) emerges from the shattered pot and remains a hazard in that square.

6. Scorpion on a Stick. The kobold makes a melee attack with a scorpion tied to the end of a 5-foot-long pole. Melee Weapon Attack: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. Al impactar: 1 daño perforante, and the target must make a DC 9 Constitution saving throw, taking 4 (ld8) daño de veneno on a failed save, or half as much damage on a successful one.

7. Skunk in a Cage. The kobold releases a skunk into an unoccupied space within 5 feet of it. The skunk has a walking Velocidad of 20 feet, AC 10, 1 Al Impactar point, and no effective attacks. It rolls initiative and, on its turn, uses its action to spray musk at a random creature within 5 feet of it. The target must make a DC 9 Constitution saving throw. On a failed save, the target retches and can't take actions for 1 minute. The target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success. A creature that doesn't need to breathe or is immune to veneno automatically succeeds on the saving throw. Once the skunk has sprayed its musk, it can't do so again until it finishes a short or long rest.

8. Wasp Nest in a Bag. The kobold throws a small bag into a 5-foot-square space within 20 feet of it. A swarm ofinsects (wasps) with 11 Puntos de Golpe emerges from the bag and rolls initiative. At the end of each of the swarm's turns, there's a 50 percent chance that the swarm disperses.



Nunca cometáis el erro de pensar que los kobolds son estúpidos o atrasados simplemento porque son pequeños. El tamaño no tiene nada que ver con esas cosas.

-Volo

Kobold Hechicero de la Escama

Humanoide Pequeño (kobold), legal malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural}
Puntos de Golpe 27 (5d6 + 10)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	9 (-1)	14 (+2)

Habilidades Arcana +2, Medicine +1
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 9
Idiomas Común, Draconico
Desafio 1 (200 XP)

Lanzamiento de Conjuros. El kobold es un lanzador de conjuros de 3º nivel. Su característica des Lanzamiento de Conjuros es el Carisma (salvación de conjuros CD 12, + 4 a impactar con ataques de conjuros). It tiene preparados los siguientes conjuros de hechicero:
Trucos (a voluntad): *dardo igneo, mano de mago, remendar, rociada de veneno*
1º nivel (4 espacios): *hechizar persona, orbe cromático, retirada expeditiva*
2º nivel (2 espacios): *rayo abrasador*

Puntos de Hechicería. El kobold tiene 3 puntos de hechicería. Puede gastar 1 o más puntos como acción bonificada para obtener 1 de los siguientes beneficios:

Conjuro Aumentado: Cuando lanza un conjuro que fuerza a una criatura a resistir los efectos del conjuro, el kobold puede gastar 3 puntos de hechicería para imponer al blanco desventaja en su primera tirada de salvación contra el conjuro.

Conjuro Sutil: Cuando el kobold lanza un conjuro, puede gastar 1 punto de hechicería para lanzar el conjuro sin componentes somáticos o materiales.

Tácticas de Manada. El kobold tiene ventaja en una tirada de ataque contra una criatura si al menos uno de los aliados del kobold se halla a menos de 5 pies de la criatura y el aliado no está incapacitado.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Bajo la luz del sol, el kobold tiene desventaja en las tiradas de ataque y controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Acciones

Daga. Ataque de Arma C/C o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño perforante.



Korred

Los korred son reclusivas e impredecibles gatas con fuetes vínculas con la tierra y la piedra. Debido a sus cabellos mágicos y su comprensión mística de los minerales, son buscados por cazatesoros, enanos y otras criaturas que buscan las riquezas bajo la tierra.

Fatas Terrestres. Los korreds prefiere relacionarse entre los suyos y a veces se juntas con criaturas de tierra eleemental como los galeb duhr. Una tribu de korreds se reúne semanalmente para realizar bailes ceremoniales, tocando ritmos sobre la piedra con sus pezuñas y clavas. En las profundidades del plano material, los korreds huyen normalmente de otras criaturas pero se vuelven agresivos cuando se sienten insultados o cuando les molestan los sonidos de la minería.

Simpatía con la Piedra. Nadie conoce los caminos de la piedra y la tierra que un korred. Aparentemente, los Korreds pueden olfatear las vetas de metales y gemas. Un korred en la superficie puede sentir las ideas y venidas de un lecho de roca bajo la tierra y donde existen cuevas, y bajo tierra conoce los caminos a través de la piedra durante millas. Las puerta secretas que atraviesan la piedra son tan bovias como ventanas para un korred. Los korreds pueden lanzar peñascos bastante más grandes de lo que deberían poder, pueden moldear la piedra como si fuera arcilla e invocar a elementales de tierra y otras criaturas. También ganan una fuerza sobrenatural simplemente por estar en contacto con el suelo.

Cabellos Encantados. Los Korreds tienen pelo por todo el cuerpo, pero los cabellos que crecen en sus cabezas son mágicos. Cuando se cortan, se transorman en cualquier material de lo que estuviera hecho lo que lo cortó. Los korred usan tijeras de hierro para cortar trozos de sus cabellos, luego tejen las hebras juntas para hilar cuerdas de hierro que pueden manipular, animándolas para atar o enredarse alrededor de criaturas u objetos. Los korred se enorgullecesn mucho de sus cabellos, y se siente igual de enormemente ofendidos cuando alguien intenta cortárselos sin pedir permiso.

Korred

Fata Pequeña, caótico Neutral

Categoría de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 102 (12d6 + 60)
Velocidad 30 pies, burrow 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	14 (+2)	20 (+5)	10 (+0)	15 (+2)	9 (-1)

Habilidades Atletismo +9, Percepción +S, Sigilo +S
Resistencias al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no mágicos
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, tremorsense 120 pies, passive Percepción 15
Idiomas Enano, Gnómico, Silvano, Infracomún
Desafío 7 (2,900 XP)

Comandar Cabellos. El korred porta al menos una cuerda de 50 pies de longitud tejida con sus cabellos. Como acción bonificada, el korred ordena a una de esas cuerdas a menos de 30 pies de el que se mueva 20 pies y que se enrede en una criatura de tamaño Grande o más pequeña que el korred pueda ver. El blanco debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o quedar apresado por la cuerda (escapar CD 13). Hasta que esta presa termine, el blanco queda inmovilizado. El korred puede usar una acción bonificada para liberar al blanco, el cual queda también liberado si el korred muere o queda incapacitado. Una cuerda de cabello korred tiene CA 20 y 20 Puntos de Golpe. Recupera 1 punto de golpe al comienzo de cada uno de los turnos del korred siempre que tenga al menos 1 punto de golpe y el korred siga con vida. Si la cuerda cae a 0 puntos de golpe, resulta destruida.

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento innato de conjuros del korred es la Sabiduría (salvación CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerír componentes:

A voluntad: *comunión con la naturaleza, fundirse en piedra, modelar piedra*
1/día cada uno: *conjurar elemental* (como un conjuro de 6º nivel; solo galeb duhr, gárgola, elemental de tierra o xorn), *danza irresistible de Otto*

Camuflaje Pétereo. El korred tiene ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) realizados para esconderse en terreno rocoso.

Fuerza de la Piedra. Mientras está en contacto con el suelo, el korred produce 2 dados extra de daño con cualquier ataque con armas (incluidos ya en las estadísticas de ataque).

Acciones

Multiataque. El korred realiza dos ataques con su gran clava o lanza dos rocas.

Gran Clava. Ataque de Arma C/C: +9 a impactar, alcance 5 pies, one target. Al impactar: 10 (ld8 + 6) daño contundente, o 19 (3d8 + 6) daño contundente si el korred está en contacto con el suelo.

Roca. Ataque de Arma a distancia: +9 a impactar, rango 60/120 pies, one target. Al impactar: 15 (2d8 + 6) daño contundente, o 24 (4d8 + 6) daño contundente si el korred está en contacto con el suelo.

Hay una leyenda acerca de un mercader que intentó cortar los cabellos de un korred con unas tijeras de oro. El korred se las hizo pasar desde su boca hasta sus posaderas.

-Volo

Leucrón

Un leucrón es lo que obtendrías si cogieras la cabeza de un tejón gigante, el cerebro de una persona a la que le gusta torturar y comerse a la gente, las piernas de un ciervo y el cuerpo de una gran hiena, los juntaras y los reanimaras usando icor demoníaco sin preocuparte de tapar el hedor de la muerte.

Engendros de Yeenoghu. Los primeros leucrones fueron creados junto con los gnolls durante las primeras destrucciones de Yeenoghu en el Plano Material. Algunas de las hienas que devoraron a las presas de Yeenoghu sufrieron una transformación diferente en lugar de convertirse en gnolls. Entre estos extraños resultados, los leucrones fueron los más numerosos.

Tan astuto como cruel, a un leucrón ole gusta engañar, torturar y matar. Dado que los leucrones son más listos y duros que la mayor parte de los gnolls, unp podría ocupar una posición elevada dentor de una tribu Gnoll. Aunque es poco probable que un leucrón lidere a un grupo de gnolls, puede tener influencia sobre al líder, e incluso podría aceptar llevar a lomos al líder de la tirbu hacia la batalla y ofrecer consejos durante la lucha. Los gnolls ven a los leucrones como una forma de entretenimiento, en parte debido a que los leucrones pueden imitar los gritos de una victima torturada, un sonido que siempre proporciona placer a los gnolls, incluso cuando no haya víctimas cerca.. Es mas, un gnolls es sanguinario y sádico, pero por naturaleza incapaz de prolongar la diversión de matar. La mayor parte de los leucrones son conscientemente crueles, hasta el punto de ser meticulosos con su salvajismo, para poder sacar de una muerte una diversión mejor y más pronolgada. Los gnolls disfrutan viendo a un leucrón casi tanto como les gusta matar ellos mismos.

Horripilancia Personificada. Un leucrón es tan repugnante que solo los gnolls y otros de los suyos pueden soportar durante un tiempo largo el estar cerca. Su cuerpo híbrido y horrible exuda un horrible olor que empozoña cualquier lugar en el que la criatura establezca su guarida. Este odor es superado por el aliendo de la criatura, el cual emana de unas fauces de las cueales gotean fluidos corrompidos con podredumbre y jugos digetivos. En lugar de colmillos, un leucrón tiene unas crestas oseas tan duras como el acero que pueden aplastar huesos y lacerar la carne. Estas placas de hueso son tan duras que un lucrón puede usarlas para arrancar una cota de placas del cuerpo de un caballero muerto. El hedor de un leucrón normalmente pone sobre aviso a una víctima mucho antes de que la criatura pueda atacar. Tiene dos capacidades naturales, sin embargo, que le otorgan una ventaja. Primero, el rastro de un leucrón es casi imposible de distinguir del de un ciervo común. Segundo, puede duplicar la llamada o expresiones vocales de casi cualquier criatura que haya oído. El monstruo usa sus capacidades imitativas para atraer a víctimas potencias, para luego atacar cuando están confundidas o no son conscientes de a verdadera amenaza.

Leucrón

Monstruosidad Grande, caótico malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 67 (9dl0 + 18)
Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	9 (-1)	12 (+1)	6 (-2)

Habilidades Engaño +2, Percepción +3
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Abisal, Gnoll
Desafio 3 (700 XP)

Olfato agudo. El leucrón tiene ventaja en todos los controles de Sabiduría (percepción) basados en el olfato.
Coz en Retirada. Si el leucrón ataca con sus pezuñas, puede realizar la acción de Destrabarse como acción bonificada.
Imitación. El leucrón puede imitar sonidos animales y voces humanoides. Una criatura que escuche los sonidos puede percibir que son imitaciones con un control exitoso de Sabiduría (Inutición) CD 14.
Devastación. Cuando el leucrón reduce una criatura a 0 puntos de golpe con un ataque cuerpo a cuerpo en su turno, el gnoll puede realizar una acción bonificada de avanzar la mitad de su velocidad y realizar un ataque de pezuñas.

Acciones

Multiataque. El leucrón realiza dos ataques: uno con su Mordisco y el otro con sus pezulas.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (ld8 + 4) daño perforante. Si el lecurota logra un impacto crítico, tira los dados de daño tres veces en lugar de dos veces.
Pezuñas. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 11 (2d6 + 4) daño contundente.



Madero

Un madero es una poderosa planta en forma humanoide investida con el alma de alguien que dio su vida para convertirse en un guardián eterno.

Nacido del Sacrificio. El ritual para crear un madero es un secreto primordial transmitido durante generaciones de socieades salvajes u oscuros círculos druídicos. Realizar el ritual no es necesariamente un acto malvado, si el víctima ha hecho un trato que requiera que haga el sacrificio de forma voluntaria.

En el ritual el pecho de una persona viva es abierto en canal y se extrae el corazón. Una semilla es metida dentro del corazón y este es introducido en un árbol. Cualquier hueco o grieta es suficiente, pero generalmente se talla una cavidad especial en el tronco. El árbol es luego bañado y regado con la sangre de la víctima sacrificial y el cuerpo es luego enterrado entre las raíces del árbol Después de tres días, y retoño emerge del suelo en la base del árbola y rápidamente crece hasta asumir una forma humanoide.

Este nuevo cuerpo, envuelto en una armadura de dura corteza y portando una clava retorcida y un escudo, está listo inmediatamente para cumplir con su deber. El que realizó el ritual establece la tarea del madero, y la criatura seguirá esas órdenes de forma incansable.

Protectores Despiadados. Un madero tiene un hueco en donde estaría su corazón, igual que el cuerpo de su antiguo ser, enterrado en la tierra. Aquellos que se convierten en maderos renuncia a su libre albedrío y todo sentido de las emociones a cambio de una fuerza sobrenatural y un deber interminable. Solo existen para proteger los bosques y a las gentes que los cuidas. El rostro de un madero es vacuo y carente de expresión, excepto por las motas de luz que nadan en las cuencas de sus ojos. Los maderos hablan poco y cuando no han sido llamados a la acción, se enraízan en la tierra y en silencio obtienen alimento de ella.

Desarraigados por la inmortalidad. Al igual que un árbol un madero solo necesita de la luz del sol, aire y nutrientes para poder vivir. Dado que son inmortales, algunos maderos sobreviven a su propósito original. El lugar que un madero protege podría perder su poder o significado con el paso del tiempo, y aquellos a los que se le había ordenado proteger podrían morir de igual forma. Si es liberado de sus deberes específicos, un madero podría vagabundear par encontrar otro lugar de belleza natural o influencias feéricas al que proteger.

Los maderos se ven atraídos por las criaturas que tienen vçinculos cercanos con la naturaleza y con los que protegen y respetan la tierra, como los druidas y los treants. Algunos treants tienen maderos como sirvientes en virtud de pactos de eras pasadas con druidas o fatas que han realizado el ritual, mientras que otros adquieren los servicios de maderos que encuentran un nuevo propósito en los dominios de un guardian de intereses parecidos.



Madero

Planta mediana. Legal neutral

Categoría de Armadura l8 (armadura natural, escudo)
Puntos de Golpe 75 (10d8 + 30)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	12 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	13 (+1)	8 (-1)

Habilidades Atletismo +7, Percepción +4, Sigilo +4
Vulnerabilidades al Daño fuego
Resistencias al Daño contundente, perforante
Inmunidades a Condición Hechizado, Asustado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 14
Idiomas Silvano
Desafio 5 (1,800 XP)

Magic Clava. En manos del madero, esta clava es mágica y produce 7 (3d4) puntos de daño extra (ya incluido en sus ataques).
Camuflaje Vegetal. El madero ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) que haga en terreno con amplia cobertura de vida vegetal.
Regeneración. El madero recupera 10 puntos de golpe al principio de su turno siempre que esté en contacto con el suelo. Si el madero sufre daño por fuego este rasgo no funciona hasta el comienzo del siguiente turno del madero. El madero es destruido solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.
Paso Arbóreo. Una vez en cada uno de sus turnos, el madero puede usar 10 pies de movimiento para pasar mágicamente dentro de un árbol a menos de 5 pies de él y emerger de un segundo árbol situado a menos de 60 pies de él que pueda ver, apareciendo en un espacio sin ocupar a menos de 5 pies del segundo árbol Mabos árboles deben ser Grandes y y tamaño aún mayor.

Acciones

Multiataque. El madero realiza dos ataques con su clava.
Clava. Ataque de Arma C/C: +7 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* l4 (4d4 + 4) daño contundente.

Mastín Sombrío

Estos mastines negros del Páramos Sombrío se mueve de forma invisible a través de las sombras, siempre a la caza de presas. En los lugares oscuros donde el velo entre el Páramo Sombrío y el Plano Material es más fino, pueden cruzar hacia los oscuros reinos.

Acechadores Hambrientos. Los mastines sombríos cazan en manadas en el Páramo Sombrio, por lo que cuando uno de ellos cruza una grieta entre los planes, es seguro que varios más de los suyos lo seguirán. Cada manada es liderada por un alfa (macho o hembra) que es el ejemplar más listo y duro del grupo. El alfa debe permanecer atento en todo momento para mantener a raya al resto de la manada, ya que si no fuera así sería muerto y reemplazado.

Cuando una manada de mastines sombríos está hambriente y siente preses en las cercanías, el alfa deja escapar un aullido que siembra el miedo en los corazones de las bestias y humanoides cercanos. Su aullido es también una señal para el resto de la manada para que se muevan para matar. Las penumbras porporciona a un mastín sombrio una protección sobrenatural, otorgándole resistencia a las armas no mágicas bajo una luz tenue o en la oscuridad. Los mastines sombríos toleran la luz brillante, pero evitan la luz del sol.

Invocados para Servir. Algunas fes dedicadas a deidades de las tinieblas y la noche, como Shar en los Reinos Olvidados, realizan ritos impíos para invocar mastines sombríos desde el Páramo Sombrio, y los ponen a trabajar como centinelas del templo guardaespaldas, y azote d elos no creyentes, heréticos y apóstatas. El método para traer al mundo a mastins sombríos es también conocido por otros invdividuos de fvoluntad fuerte e inclinaciones malvadas, los cuales usan los sabuesos como guardas en sus fortalezas.

Vista Etérea. Además de sus otras capacidades, un mastín sombrío piede ver a criaturas y objetos en el Plano Etéreo. Esta percepción extraplanar hace de un mastín un guardián especialmente habilidoso en situaciones donde es probable una incursión mágica o espiritual.

Mastín Sombrio Alfa

Un mastín sombrio alfa tiene las características de un mastín sombrio normal con las siguientes modificaciones:

- El alfa tiene puntos de golpe por encima de la media (42-54).
- Tiene una inteligencia de 6 (-2).
- Tiene la opción de ataque de Aullido terrorífico descrita a continuación.

Aullido Terrorífico. El mastín sombrio aulla. Cualquier bestia o humanoide a menos de 300 pies del mastín sombrio y capaz de escuchar su aullido debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o quedar asustado durante 1 minuto. Un balnco asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito. Si la tirada de salvación tiene éxito o el efecto termina, el blanco es inmune al Aullido Terrorífico de cualquier mastín sombrio durante las siguientes 24 horas.

Mastín Sombrío

Monstruosidad mediana, neutral malvado

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 33 (6d8 + 6)
Velocidad 40pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	5 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +6
Resistencias al Daño contundente, perforante, yd cortante de ataques no mágicos mientras esté bajo luz tenuedad
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas -
Desafio 2 (450 XP)

Percepción Etérea. El mastín sombrío puede ver criaturas y objetos etéreos.
Oído y Olfato Agudos. El mastín sombrio tiene ventaja en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en el oído o el olfato.
Mezclarse con las Sombras. Mientras está bajo luz tenue o en la oscuridad, un mastín sombrio puede usar una acción bonificada para volverse invisible, junto con todo lo que vista o lleve. La invisibilidad dura hasta que el mastín sombrio usa una acción bonificada para terminarla o hasta que el mastín sombrío ataque, se halle bajo luz brillante o quede incapacitado.
Debilidad ante la Luz del Sol. Mientras se halla bajo la luz del sol, el mastín sombrio sufre desventeja en las tiradas de ataque, controles de característica y tiradas de salvación.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (2d6 + 3) daño perforante. Si el blanco es una criatura, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o quedar tumbada en el suelo.





Meenlock

Fata Pequeña, neutral Malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 31 (7d6 + 7)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-1)	15 (+2)	12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	8 (-1)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +6, Supervivencia +2
Inmunidades a Condición Asustado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 14
Idiomas telepathy 120 pies
Desafío 2 (450 XP)

Aura de Miedo. Cualquier bestia o humanoide que comience su turno a menos de 10 pies del meenlock debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 11 o quedar Asustado hasta el comienzo del siguiente turno de la criatura.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Bajo la luz del sol, el meenlock tiene desventaja en las tiradas de ataque y controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Teleportación Sombría (Recharge 5-6). As a bonus action, the meenlock can teleport to an unoccupied space within 30 feet of it, provided that both the space it's teleporting from and its destination are in dim light or darkness. The destination need not be within line of sight.

Acciones

Garras. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 7 {2d4 + 2) daño cortante, and the target must succeed on a DC 11 Constitution saving throw or be paralyzed for l minute. The target can repeat the saving throw at the end of each of its turns, ending the effect on itself on a success.

Meenlock

Meenlocks are deformed fey that invoke terror and seek to destroy all that is good, innocent, and beautiful. They primarily live in forests, although they adapt well to urban and subterranean settings.

Fear Incarnate. Meenlocks are spawned by fear, Whenever fear overwhelms a creature in the Feywild, or in any other location where the Feywild's influence is strong, one or more meenlocks might spontaneously arise in the shadows or darkness nearby. If more than one meenlock is born, a lair also magically forms. The earth creaks and moans as narrow, twisting tunnels open up within it. One of these newly formed passageways serves as the lair's only entrance and exit.

Meenlocks give other creatures the creeps and Project a supernatural aura that instills terror in those nearby. So evil and twisted are they that a palpable sense of foreboding haunts those who intrude upon a meenlock lair. Inside the warren, black moss covers every surface, muffling sound. A large central chamber serves as the meenlocks' den, where they torment captives.

Dark DweJJers. A meenlock shuns bright light, It can supernaturally sense areas of darkness and shadow in its vicinity and thus is able to teleport from one darkened space to another-enabling it to sneak up on its prey or run away when outmatched.

Telepathic Tormentors. Meenlocks have no form of communication other than telepathy. They can use it to project unsettling hallucinations into the minds of their prey. These hallucinations take the form of terrible whispers or fleeting movements just at the edges of one's peripheral vision.

During the day, meenlocks confine themselves to their dark warrens. At night, they crawl out of their tunnels to torment sleeping prey, particularly those who seem to embody all that is good in the world. Meenlocks like to paralyze creatures with their Garras, drag them back to their hidden den, beat them inconsciente, and telepathically torture them over a period of hours. A humanoid that succumbs to this psychic torment undergoes a transformation into an evil, full-grown meenlock (see the "Telepathic Torment" sidebar).

TORMENTO TELEPÁTICO

Up to four meenlocks can telepathically torment one incapacitated creature, filling its mind with disturbing sounds and dreadful imagery. Participating meenlocks can't use their telepathy for any other purpose during this time, though they can move about and take actions and reactions as normal. This torment has no effect on a creature that is immune to the Asustado condition. lfthe creature is susceptible and remains incapacitated for 1 hour; the creature must make a Wisdom saving throw, taking 10 (3d6) daño psíquico on a failed save, or half as much damage on a successful one. The save DC is 10 + the number of meenlocks participating in the torment, considering only those that remain within sight of the victim for the entire hour and aren't incapacitated during it. The process can be repeated. A humanoid that drops to. 0 Puntos de Golpe as a result of this damage instantly transforms into a meenfock at full health and under .the DM 's control. Only a conjuro de *deseo* or divine intervention can restore a transformed creature to its former state.

Morkoth

Antiguos y taimados, los morkoths son voraces coleccionistas. Cada uno de ellos viaja por los planos, amasando objetos valiosos, cosas extrañas y rechazadas del multiverso para hacer de su colección un todo más completo.

Engendrados por un Dios. Hace mucho tiempo, una deidad de la avaricia y la destrucción murió en las luchas entre los inmortales. Su cadáver flotó por el Plano Astral, convirtiéndose al final en un cascarón petrificado. Este cadáver flotó hasta llegar en un resto perlino de material delestial imbuido de vida y magia creadora. La colisión hizo pedazos ambos objetos y liberó una tormenta de energñia caótica. Incontables islas de material mezclada fueron lanzadas por el vacio plateado. En el interior de algunas de ellas, una veta de material perlino contenía una pizca de la sobrenatural vitalidad recuperada de la deidad, la cual creó de forma espontanea un ambiente habitable.

En esas mismas islas, pedazos de la carne petrificada del dios volvieron a la vida, bajo la forma de monstruosidades tentaculadas llenas de malicia y avaricia. Desde aquel momento, cada Morkoth ha tenido una isla extraplanar a la que llamar hogar.

Sin Rima ni Razón. La isla de un Morkoth tiene cualidades como de un sueño en el que la naturaleza y la predicibilidad dan un paso atrás ante la extrañeza y el caos. Sobre ella hay una confusión de objetos y una mezcla de criaturas, algunas de las cuales datan de tiempos olvidados. Una isla podría tener una iluminación de aspecto natural, pero la mayor parte de ellas están sumidas en el crepúsculo, pudiendo aparecer las nieblas y las sombras sin previo aviso. El ambiente es cálido y húmedo, un clima tropical o subtropical que mantiene confortable al Morkoth y sus "huéspedes".

La materia perlina en el interior de una isla le permite a esta derivar con las corrientes planes, mantiene el ambiente de la isla y mantie el lugar a salvo de efectos externos..

La isla de un Morkoth podría encontrarse en cualquier lugar, desde el fondo del océano hasta el vacío del plano astral. Una podría flotar en los cuelos de Avernus en los Nueve Infiernos sin ser destruida y sin daño alguno para sus residentes. Lo que esté en ella o a una cierta distancia de la isla de un Morkoth viaja con ella en sus recorridos por los planos. De esta forma, gente de civilizaciones perdidas y criaturas u objetos de eras pasadas podrían ser encontrados en los dominios de un Morkoth.

Algunas islas recorren una ruta específica, llegando a los mismos destinos de forma regular según un cinclo de años. Otras están vinculadas a un lugar o grupo de lugares en particular, y otras se mueven de forma errática a través del cosmos. Rara vez, un Morkoth aprende a controlar los movimientos de su isla, de tal forma que esa se mueve a donde su amo lo desea.

Acaparadores Primarios. Los morkoths se ven empujados por la avaricia y el egoísmo, mezclados con un ansia de conflicto. Desean todo aquello que no poseen, no tiene escrúpulo alguno en coger lo que ansían, y luchan por conservar todo lo que coleccionan.

Un morkoth pasa su tiempo mirando su colección e intrigando para adquirir más posesiones. El monstruo acapara vastos almacenes de tesoro y saber. Su isla alberga numerosos cautivos, los cuales considera parte de su colección. Algunos habitantes, como los descendientes de los prisioneros originales, podrían ver al Morkoth como un gobernante o un dios.



La colección de riqueza y saber de un Morkoth atrae a aspirantes a ladrones, por supuesto, así como a aquellos que buscan algo específico que el Morkoth posee o conoce.

La criatura no muestra clemencia ante aquellos que intentan robarle, pero puede negociar con un visitantes que ofrezca algo que el Morkoth que este desee.

Ningún Morkoth entrega de forma libre algo que posea. Los morkoths existen para adquirir, y solo entregan posesiones suyas para hacer que su tesoro crezca.

Un Morkoth conoce todos los objetos que posee en su colección y puede rastrear sus posesiones a través de los planos, alguien que ose robar a un Morkoth, o que rompa un trato con uno, no encontrará el descanso hasta que el Morkoth ya muerto o todas las promesas hayan sido cumplidas.

La Guarida de un Morkoth

Un Morkoth reclama su dominio sobre una isla entera, y también mantiene un refugio central en esa isla. Esta guarida es la mayoría de las veces una retorcida red de estrechos túneles que conectan varias cámaras subterráneas, aunque podrían incorporarse otras formas de estructuras. El Morkoth vive entre sus posesiones más apreciadas en una espaciosa cámara en el centro de la guarida, donde también se encuentra la materia perlina de la isla. Las secciones de la guarida y su centro podrían ser mantenidas secas para proteger y preservar mejor los objetos y criaturas de su colección, pero en general, la mayor parte de la guarida se haya bajo el agua

Un Morkoth encontrado en su guarida tiene un valor de desafio de 12 (8,400 PX).

Morkoth

Aberración Mediana, caótico malvado

Categoría de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 130 (20d8 + 40)
Velocidad 25 pies, nadando 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	20 (+5)	15 (+2)	13 (+1)

Tiradas de Salvación Dex +6, Int +9, Wis +6
Habilidades Arcana +9, History +9, Percepción +10, Sigilo +6
Resistencias al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no mágicos
Sentidos Vista a Ciegas 30 pies, Visión en la Oscuridad 120 pies, percepción pasiva 20
Idiomas telepatía 120 pies
Desafio 11 (7,200 XP)

Anfibio. El morkoth puede respirar aire y agua.
Lanzamiento de Conjuros. Tel Morkoth es un lanzador de conjuros de 11º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Inteligencia (salvación CD 17, +9 a impactar con ataques de conjuros). The morkoth tiene preparados los siguientes conjuros de mago:

Trucos (a voluntad): *salpicadura ácida, mano de mago, remendar, rayo de escarcha, contacto electrizante*
1º nivel (4 espacios): *detectar magia, identificar, escudo, virote encantado*
2º nivel (3 espacios): *oscuridad*, *detectar pensamientos*, *hacer añicos*
3º nivel (3 espacios): *disipar magia*, *rayo relampagueante*, *envio*
4º nivel (3 espacios): *puerta dimensional*, *tentáculos negros de Evard*
5º nivel (3 espacios): *geas*, *escudriñamiento*
6º nivel (1 espacio): *relámpago encadenado*

Acciones

Multiataque. El morkoth realiza tres ataques: dos con su mordisco Mordisco y uno con sus tentáculos o trs con su mordisco.

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance S pies, un blanco. *Al impactar:* 9 (2d6 + 2) daño cortante.

Tentáculos. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance l S pies, one target. *Al impactar:* 15 (3d8 + 2) daño contundente, y el blanco queda apresado (CD 14 para escapar) si es una criatura grande o más pequeña. Hasta que esta presa termine, el blanco queda inmovilizado y sufre l5 (3d8 + 2) daño contundente al comiezno de cada uno de los turnos del morkoth y este no puede usar sus tentáculos sobre otro blanco.

Hipnosis. El Morkoth proyecta un cono de 30 pies de energía mágica. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 17. Si falla la tirada, la criatura es hechizada por el Morkoth durante 1 minuto. Mientras esté hechizada de esta forma, el blanco intentará acercarse al Morkoth todo lo que pueda, usando sus acción para Apresurarse hasta estar a 5 pies del morkoth. Un blanco hechizado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos y cada vez que sufra daño, terminando con el efecto si tiene éxito. Si la tirada de salvación de la criatura tiene éxito, o el efecto termina sobre ella, la criatura tiene ventaja en las las Tiradas de Salvación contra la hipnosis del Morkoth durante 24 horas.

Reacciones

Reflexión de Conjuros. Si el Morkoth realiza con éxito una tirada de salvación contra un conjuro o un ataque de conjuros realizado contra él falla, el Morkoth puede escoger a otra criatura (incluid el lanzador del conjuro) que pueda ver a menos de 120 pies. El conjuro apunta a la criatura escogida en lugar de al Morkoth. Si el conjuro forzó una tirada de salvación, la criatura escogida deberá realizar su propia tirada de salvación. Si el conjuro era un ataque, la tirada de ataque debe ser vuelta a tirar contra la criatura escogida.

Acciones de Guarida

Cuando lucha dentro de su guarida, el Morkoth puede invocar al ambiente de la isla para realizar acciones de guarida. En la cuenta 20 de inicitiva (perdiendo empates de iniciativa), el Morkoth puede usar una acción de guarida para crear uno de los siguientes efectos:
El Morkoth usa su acción de hipnosis, originándose en un punto a menos de 120 pies de él. No necesita ver el punto de origen.
El Morkoth lanza oscuridad, disipar magia o paso brumoso, usando la Inteligencia como su característica de lanzamiento de conjuros y sin usar un espacio de conjuros.

Efectos Regionales

La isla que rodea la guarida de un Morkoth se ve deformada por la presencia de la criatura, creando los siguientes efectos:

- El Morkoth es consciende de cualquier llegada, ya sea un objeto o criatura, a su isla o refugio. Como una acción el Morkoth puede localizar a cualquier criatura u objeto en la isla. Los visitantes en la isla sientes como si estuvieran siendo vigilados incluso aunque no lo estén siendo
- Cada vez que una criatura que haya estado en la isla menos de un año termine un descanso corto o largo debe realizar un control de Inteligencia (Investigación) CD 10. Con un fallo, la criatura ha perdido una de sus posesiones (elegida por el jugador). El objeto está cerca pero escondido, tal que puede ser recuperado con un Control exitoso de Sabiduría (Percepción) CD15. Uno objeto que sea perdido pero no recuperado termina en la guarida del Morkoth 1 hora después. Si la criatura va más tarde a la guarida del Morkoth, sus posesiones perdidas serán fácilmente localizadass y recuperadas.
- Las entradas a la guarida del Morkoth tienen un encantamiento que el Morkoth puede activar o suprimir a voluntad mientras está en su guarida y no está incapacitado. Cualquier criatura a menos de 30 pies de una de esas entradas y que sea capaz de verla debe realizar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15. Con una salvación fallida, la criatura siente una imperiosa urgencia de usar su movimiento para entrar en la guarida y moverse hasta la localización del Morkoth (la criatura no se da cuenta de que se está dirigiendo hacia una criatura). El blanco se mueve hacia el Morkoth por la ruta más corta. Tan pronto como vea al Morkoth, la criatura puede repetir la tirada de salvación terminando con el efecto si tiene éxito. También puede repetir la tirada de salvación al final de sus turnos y cada vez que sufra daño.
- Con un pensamiento (n se requiere de una acción), el morkoth puede iniciar cambios en el agua dentro de su guarida que toman efecto 1 minuto después. El agua puede ser tan clara uy respirable como el agua o puede ser agua normal (variando en claridad desde transparente a turbia).

Si el morkotH muere, estos efectos terminan inmeditamente.

Neogi

Los neogi son odiosos esclavistas que consideran a la mayor parte de las demás criaturas, incluso a los neogi más débiles, como sirvientes y presas. Un neogi tiene el aspecto de una araña sobredimensionada con el cuello y la cabeza de una anguila. La criatura puede envenenar el cuerpo y la mente de su blanco, capaces de subyugar a otros seres a pesar de que sean físicamente superiores.

Tiranos Alienígenas. Los neogi moran usualmente en lugares lejanos en el Plano Material, así como en las Tierras Salvajes de las Hadas, el Páramo Sombrio, así como en los Planos Etéreo y Astral.

Invadieron el mundo hace mucho tiempo desde un remoto lugar en el Plano Material, abandonando su hogar para conquistar y devorar criaturas en otros reinos. Para csatisfacer su necesidad de navegar grandes distancias, los neogi primero dominaron y asimilaron a las masas sombrías de otro mundo perdido. Entonces, con estos esclavos que proporcionaban la mano de obra física, los neogi diseñaron y construyeron ágiles navíos, algunos de ellos capaces de viajar por los planos, para que los llevaran a las nuevas fronteras. Algunos grupos de neogi todavía crean y usan estos vehículos, los cuales tienen un distintivo aspecto arácnido. Algunos neogi usan magia, el resultado de un pacto entre los neogi y aberrantes entidades con las que se encontraron durante su viaje desde su mundo natal. Estas entidades tienen el aspecto de estrellas y personifican la esencia del mal. Son conocidas con nombres como Acamar, Caiphon, Gibbeth, y Hadar.

Nada acerca de los neogi es más inescrutable que su mentalidad. Dado que tienen el poder de controlar mentes, los neogi consideran que el acerco es completamente apropiado.

Su sociedad no hace distinción alguna entre individuos, fuera de la habilidad que una criatura dada tenga de controlar a otros, y no comprenden los aspectos emocionales de la existencia que los humanos y otros seres similares experimentan. Para un neogi, el odio es una sensación tan extraña como el amor, y mostrar lealtad en ausencia de autoridad es una muestra de estupidez.

Ciclo de Muerte y Vida. Un neogi vive aproximadamente lo mismo que un humano, y al igual que un humano se encrente a la enfermedad tanto física como mental mientras envejece. Cuando un individuo queda debilitado por la edad avanzada, los otros neogio lo somete y le inyectan un veneno especial. La toxina transforma al viejo neogi en una hinchada e inerme masa de carne conocida como gran viejo maestro. Los neogi jóvenes ponen sus huevos sobre él, y cuando las crías emergen, devoran al gran viejo maestros y entre si, hasta que solo quedan los pocos más fuertes entre los recién nacidos.

Jerarquía de Propiedad. Las crías neogi recién nacidas comienzan sus vidas bajo el control de un neogi adulto. Deben aprender acerca de su sociedad y deben ganarse un lugar en ella, y cada uno de ellos comienza su entrenamiento obteniendo el poder sobre una masa sombría jóven.

Los neogi se marcan a si mismos y a sus esclavos a través del uso de tintes, magia trnsformadorea y tatuajes diseñados para mostrar el rango, logros y propiedades. Mediante esos signos, cada neogi puede identificar a sus mejores, y debe mostrar deferencia a aquellos de mayor rango o arriesgarse a sufrir un duro castigo.

Cría Neogi

Aberración diminuta, legal malvado

Categoría de Armadura 11
Puntos de Golpe 7 (3d4)
Velocidad 20 pies, trepando 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	6 (-2)	10 (+0)	9 (-1)

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas -
Desafío 1/8 (25 XP)

Fortaleza Mental. La cría tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser Hechizado o Asustado, y la magia no puede hacer que la cría se duerma.

Trepar Cual Arácnido. La cría puede trepar por superficies difíciles, incluyendo boca abajo colgando de techos, sin necesidad de realizar un control de característica.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 3 (ld4 + 1) daño perforante mas 7 (2d6) daño por veneno, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 i quedar envenenado durante 1 minuto. Un blanco debe repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito en la tirada.



Neogi

Aberración Pequeña, legal malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 33 (6d6 + 12)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	15 (+2)

Habilidades Intimidation +4, Percepción +3
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Común, Habla Profunda, Infracomún
Desafio 3 (700 XP)

Fortaleza Mental. El neogi tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser Hechizado o Asustado, y la magia no puede hacer que la cría se duerma.

Trepar Cual Arácnido. El neogi puede trepar por superficies difíciles, incluyendo boca abajo colgando de techos, sin necesidad de realizar un control de característica.

Acciones

Multiataque. El neogi realiza dos ataques: uno con su mordisco y uno con sus garras.

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño perforante mas 14 (4d6) daño de veneno, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenado durante 1 minutio. Un blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito en la tirada.

Garras. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (2d4 + 3) daño cortante.

Esclavizar (Se recarga después de un Descanso Corto o Largo). El neogi apunta a una criatura que pueda ver a menos de 30 pies de él. El blanco debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o ser mágicamente hechizado por el neogi durante 1 dñia, o hasta que el neogi muera o se halle a más de 1 milla del blanco. El blanco hechizado obedece las órdenes del neogi y el eneogi y el blanco pueden comunicarse telepáticamente entre si hasta una distancia de 1 milla. En el momento en el que el blanco hechizado sufra daño, puede repetir la tirada de salvación terminando con el efecto su tiene éxito.

Fuera de las obligaciones de un sirviente respecto a su maestro, los neogi son libres de enfrascarse en cualquier actividad que les proporcione un beneficio, y son tan astutos como diablos cuando lo hacen.

Los neogi compran y venden, pero suponen un grave riesgo para los potenciales clientes, ya que estos podrían ser fácilmente esclavizados, por lo que sus clientes suelen consistir en individuos malvados o desesperados, o criaturas que son lo suficientemente formidables como para tratar con los neogi como iguales. Los comerciantes neogi podrían establecer su neogico en un bazar en los planos, los arrabales de una ciudad drow, o cerca de un enclave de desuellamentes. En otros lugares, los nativos es más probable que se unan para destruir una caravana neogi que que le permitan un paso franco y privilegios comerciales.

Neogi Maestro

Aberración Median, legal malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 71 (13d6 + 26)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	16 (+3)	14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de Salvación Wis +3
Habilidades Arcana +5, Engaño +6, Intimidation +6, Percepción +3, Persuasion +6
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies (penetra en la oscuridad mágica), Percepción Pasiva 13
Idiomas Común, Habla Profunda, Infracomún, telepathy 30 pies
Desafio 4 (1,100 XP)

Fortaleza Mental. El neogi tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser Hechizado o Asustado, y la magia no puede hacer que la cría se duerma.

Lanzamiento de Conjuros. El neogi es un lanzador de conjuros de 71 nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es el Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuros. Recupera sus espacios de conjuros gastados cuando termina un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo arcano:
Trucos (a voluntad): *estallido sobrenatural* (alcance 300 pies, bono de +4 a cada tirada de daño), *guía, mano de mago, ilusión menor, prestidigitación, burla viciosa*
1º-4º nivel (2 espacios de 4º nivel): *armas* de *Hadar*, *contraconjuro, puerta dimensional, miedo, paralizar persona, hambre de hadar, invisibilidad, sirviente invisible*

Trepar Cual Arácnido. El neogi puede trepar por superficies difíciles, incluyendo boca abajo colgando de techos, sin necesidad de realizar un control de característica.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño perforante mas 14 (4d6) daño de veneno, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenado durante 1 minutio. Un blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito en la tirada.

Garras. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (2d4 + 3) daño cortante.

Esclavizar (Se recarga después de un Descanso Corto o Largo). El neogi apunta a una criatura que pueda ver a menos de 30 pies de él. El blanco debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 14 o ser mágicamente hechizado por el neogi durante 1 dñia, o hasta que el neogi muera o se halle a más de 1 milla del blanco. El blanco hechizado obedece las órdenes del neogi y el eneogi y el blanco pueden comunicarse telepáticamente entre si hasta una distancia de 1 milla. En el momento en el que el blanco hechizado sufra daño, puede repetir la tirada de salvación terminando con el efecto su tiene éxito.

Neothelido

Un gusano de inmenso tamaño cubierto de secreciones, un neothélido es el resultdado de un proceso reproductivo desuellamentes que ha ido horriblemente mal. En raras ocasiones, una colonia illithid se colapsa, normalmente tras un asalto externo, y el cerebro anciano muere. Cuando esto ocurre, los renacuajos de la colonia se ven librados repentinamente de su destino. Ya no sirven como comida y por otro lado ya no son alimentados por sus cuidadores. Movidos por el hambre, se dedican de devorarse los unos a los otros. Solo un renacuajo sobrevive de los miles presentes en la poza de la colinia, y este emerge como un neothélido.

Abominable para los Illithids. Entre los tabús más fuertes en la sociedad illithid se encuentra la idea de permitir que un renacuajo maduro sobreviva sin ser implantado en el cerebro de un huésped. Bajo circunstancias normales, cualquier renacuajo más grande que unas pocas pulagadas de longitud es muerto por el cerebro anciano para que sirva como cmida para él o para renacuajos más pequeños. Cualquier renacuajo que sobrevive más allá de ese estado es percibido como una amenaza para la colonia, y los desuellamentes organizan partidas de caza para exterminar a la abominación. Careciendo de suficiente inteligencia como para ser detectados por los poderes de un cerebro anciano para sentir los pensamientos, los neothélidos se merecen esas precauciones.

Leviatanes Salvajes. Como criatura primaria, un neothélido no conoce nada más allá de la existencia como depredador en la que ha vivido hasta el momento, y lucha por comprender sus nuevas capacidades psiónicas. Los neothélidos merodéan por pasajes subterráneos en busca de mas cerebros con los que saciar su habre constante, creciendo hasta ser incluso mas viscerales. Estas criaturas pueden rociar con encimas desde los conductos de sus tentáculos, reduciendo a sus víctimas a charcos de materia orgánica y dejando solo incólume el cerebro. No tienen ningún conocimiento acerca de sus vínculos con los illithids, por lo que es igual de probable que se ceben sobre los desuellamentes
que sobre cualquier otro.

Neothelido

Aberración Gargantuesca, caótico malvado

Categoría de Armadura 16 (armadura natural}
Puntos de Golpe 325 (21d20 + 105)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
27 (+8)	7 (-2)	21 (+5)	3 (-4)	16 (+3)	12 (+1)

Tiradas de Salvación Int +1, Sab +8, Car +6
Sentidos Vista a Ciegas 120 pies, percepción pasiva 13
Idiomas-
Desafio 13 (10,000 XP)

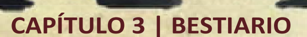
Sentido de Criaturas. El neothélido es consciente de la presencia de criaturas a menos de 1 milla de él si estas tienen una puntuación de Inteligencia de 4 o mas. Conoce la distancia y dirección de cada criatur, así como la puntuación de Inteligencia, peor no puede sentir nada más acerca de ellas. Una criatura protegida por un conjuro de *mente en blanco*, un conjuro de *indetectabilidad* o magias imilares no puede ser percibida de esta forma.

Lanzamiento Innato de Conjuros (Psiónica). La característica de lanzamiento innato de conjuros del Neotélido es la Sabiduría (salvación de conjuros CD 16). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componente:
A voluntad: *levitar*
1/día cada uno: *confusión, debilidad mental, telekinesis*

Resistencia Mágica. El neothélido tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Tentáculos. Ataque de Arma C/C: + 13 a impactar, alcance 15 pies, un blanco. *Al impactar:* 21 (3d8 + 8) daño contundente mas 13 (3d8) daño psíquico. Si el blanco es una criatura Grande o más pequeña, debe superar una tirada de salvación de Fuerza CD 18 o ser tragada por el neothélido. Una criatura tragada queda cegada e inmovilizada, tiene cobertura total contra ataques y otros efectos provenientes de fuera del neothélido y sufre 35 (10d6) puntos de daño por ácido al comienzo de cada uno de los turnos del neothélido. Si el neothélido sufre 30 p mas puntos de dañor en un único turno de manos de una criatura en su interior, el neothélido debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 18 o regurgitar a todas las criaturas tragada, las cuales salen y quedan tumbadas a menos de 10 pies del neothélido. Si el neo thelido muere, una criatura tragada deja de estar inmovilizada y puede escapar del cadáver usando 20 pies de movimiento y saliendo de este tumbada..
Aliento ácido (Recarga 5-6). El neothélido exala ácido en un cono de 60 pies. Cada criatura en el área debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD18, sufriendo 35 (10d6) daño por ácido si falla la tirada, y la mitad de ese daño si tiene éxito en ella.





Nilbog

Humanoide Pequeño (goblin), caótico malvado

Categoría de Armadura 13 (cota de cuero)
Puntos de Golpe 7 {2d6)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	8 (-1)	15 (+2)

Habilidades Sigilo +6
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 9
Idiomas Común, Goblin
Desafio l {200 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento innato de conjuros del Nilbog es el Carisma Sabiduría (salvación de conjuros CD 12). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin necesidad de componente:
A voluntad: *mano de mago, risa horrible de Tasha, burla viciosa*
1/día cada uno: *confusión*

Nilbogismo. Cualquier criatura que intente dañar al Nilbog debe primer superar una tirada de salvación de Carisma CD 12 o quedar hechizada hasta el final del siguiente turno de la criatura. Una criatura hechizada de esta forma debe usar su acción para adorar al nilbog. El nilbog no puede recuperar puntos de golpe, incluyendo la curación mágica,, excepto a través de su reacción de Cambiar la Suerte.
Escapada ágil. El goblin puede realizar las acciones de retirada u ocultarse como acción adicional en cada uno de sus turnos.

Acciones

Cetro del Tonto. Ataque de Arma C/C; +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al Impactar:* 5 (ld6 + 2) daño contundente.

Arco Corto. Ataque de Arma a Distancia; +4 a impactar, rango 80/320 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño perforante.

Acciones

Cambiar la Suerte. En respuesta a que otra criatura rpoduzca daño al nilbog, el nilbog reduce el daño a 0 y recupera ld6 Puntos de Golpe.

Nilbog

Cuando Maglubiyet conquistó a los dioses goblins, solo quería dejar con vida a Khurgorbaeyag como duro capataz que mantendría a los goblins bajo el tacón de su bota. Pero el panteón de los goblins incluía a una deidad embaucadora que estaba decidida a reir la última. Aunque su esencia fue hecha pedazos por Maglubiyet, este dios de la superchería sobrevive en una forma fragmentada como un espíritu de la posesión que surge cuando los goblinoides forman una hueste, causando el desorden en sus filas a no ser que sea apaciguado. Los goblins no tienen ningún nombre para esta deidad y no osan darle ninguno, no sea que Maglubiyet use su nombre para atraparlo y aplastarlo como hizo con las demás deidades. Llaman al espíritu poseedor, y a los goblins poseídos por él, nilbog ("goblin" deletreado al revés), y gozan en el miedo que un nilbog siembra entre las filas de los osgos y hobgoblins de la huese.

Venganza de los Goblins. Cuando los goblinoides forman una hueste, hay una cierta probabilidad de que un goblin sea poseído por un nilbog, particularmente si ese goblins ha sido maltratado por sus superiores. Esta posesión convierte al goblins en una sabia e impía criatura impávida ante las represalias. Le otorga al goblin extraños poderes que empujan a los demás a hacer lo contrario de lo que ellos desean. Atacar a un goblin poseído por un nilbog es una estupidez, y matar a la criatura solo empuja al espíritu a poseer otro goblin. La única forma de impediro que un nilbog siembre el caos es tratarlo bien y ofrecerle respeto y alabanzas.

No es un Tema de Burlas. La posible presencia de un nilbog en una hueste ha dado lugar a una práctica entre los goblinoides de tal forma que la hueste incluye al menos a un bufón goblin. A este goblin se le permite ir a donde la plaza y hacer lo que desee. La posición de bufón es muy ansiada entre los goblins, ya que aunque el bufón obviamente no es un nilbog, los hobgoblins y osgos aceptan su maniático comportamiento.

Nilbogismo

Un nilbog es un espíritu invisible que solo posee goblins.

Carente de un huésped, un nilbog tiene una velocidad volando de 30 y no puede hablar o ser atacado. La única acción que puede realizar es intentar poseer a un goblin que tenga a menos de 5 pies.

Un goblin atacado por el espíritu debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 15 o quedar poseído. Mientras está poseído por el espíritu, el alineamiento del goblin pasa a ser caótico malvado, su Carisma pasa a ser de 15 (a no ser que fuera más alto), y gana los rasgos de Lanzamiento Innato de Conjuros y Nilbogismo, así como su reacción de Cambiar la Suerte. Si la tirada de salvación tiene éxito, el espírut no puede poseer a ese goblin durante 24 horas. Si su anfitrión es dado muerte o la posesión es finalizada mediante un conjuro como sacralizar, círculo mágico o protección contra el mal y el bien, el espíritu busca a otro goblin al que poseer. El espíritu puede abandonar su anfitirón en cualquier momento, pero no hará eso voluntariamente a no ser que sepa que hay otro anfitrión potencial en las cercanías. Un goblin despojado de su espíriut ñilbo revierte a sus estadísticas normales y pierde los rasgos que ganó cuando estaba bajo la posesión.

Orcos

Para la gente común, un orco es un orco. Saben que cualquiera de estos salvajes puede hacer pedazos a una persona normal, por lo que no hace falta hacer ninguna distinción. Los orcos saben mejor las cosas. Existen diferentes grupos de orcos dentro de un tribu, sus acciones dictadas por la deidad a la que rinden homenaje. Para complementar a los diversos tipos de guerreros que surgen para saquear los territorios, cada tribu tiene miembros que permanecen en las profundidades de sus guaridas, rara vez viendo (si es que lo hacen) lo que yace fuera de la oscuridad de sus cubiles.

Además, los orcos tienen una relación especial con dos criaturas que a veces pueden ser encontradas en su compañía: los aurochs, unos grandes toros que sirven como monturas para los guerreros que reverencian a Bahgtru, y los tanarukk, un híbrido de orco y demonio que es tan depravado y destructivo que incluso los orcos intentan destruir. Los aurochs aparecen descritos en el Apéndice A. Los tanarukk aparecen descritos a continuación.



Orco Filo de Ilneval

Ilneval es el Capitán de Guerra de Gruumsh, un taimado estratega que dirige con arrojo a los soldados de Gruumsh. Entre los orcos, los guerreros que veneral a Ilneval emulan a su deidad. Esos orcos aprenden a mandar a sus compañeros en formas que son impredecibles, pero que ayudan a asegurar la victoria.

Orco Filo de Ilneval

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Categoría de Armadura 18 (cota de mallas, shield)
Puntos de Golpe 60 (8d8 + 24)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
17 (+3)	11 (+0)	17 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de Salvación Sab +3
Habilidades Percepción +3, Intuición +3, Intimidation +4
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Común, Ore
Desafio 4 (1,100 XP)

Agresivo. Como acción Bonificada, el orco puede moverse su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.
Azote de Enemigos de Ilneval. El orco produce un dado extra de daño cuando impacta con un ataque con su espada larga (ya incluido en las estadísticas).

Acciones

Multiataque. El orco realiza dos ataques cuerpo a cuerpo con su espada larga o dos ataques a distancia con sus jabalinas. Si tiene disponible el uso de Orden de Ilneval, el orco puede usarlo después de estos ataques.
Espada Larga. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 12 (2d8 + 3) daño cortante, o 14 (2dl0 + 3) daño cortante cuando se usa con las dos manos.
Jabalina. Ataque de Arma C/C o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o rango 30/120 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño perforante.
Orden de Ilneval (Recarga 4-6). Hasta tres orcos aliados a menos de 120 pies de este orco que puedan verlo, pueden usar sus reacciones para realizar cada uno un ataque con arma.

Orco Garra de Luthic

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura de pieles)
Puntos de Golpe 45 (6d8 + 18)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	15 (+2)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)

Habilidades Intimidación +2, Medicina +4, Supervivencia +4
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas Común, Ore
Desafio 2 (450 XP)

Agresivo. Como acción Bonificada, el orco puede moverse su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.
Lanzamiento de Conjuros. El orco es un lanzador de conjuros de 5º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduríam (Salvación de Conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuros). El orco tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:
Trucos (a voluntad): *guia, remendar, resistencia, taumaturgia*
1º nivel (4 espacios): *perdición, curar heridas, rayo guíado*
2º nivel (3 espacios): *augurio, vínculo de custodia*
3º nivel (2 espacios): *imponer maldición, crear comida y agua*

Acciones

Multiataque. El orco realiza dos ataques de garra o cuatro ataques de Garra si le quedan menos de la mitad de sus puntos de golpe.

Garra. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld8 + 2) daño cortante.



Los más sabios entre estos líderes ganan el favor de Ilneval y se alzan para ser conocidos como filo, expertos tácticos que aconsejan a su caudillo en asuntos de guerra. Los filos lideras desde la vanguardia, lanzándose al combate de forma impávida mientras ladran órdenes a sus soldados . Un filo sabe como usar la ferocidad de los orcos en su ventaja, y ayuda a los guerreros ordinarios a trabajar juntos contra sus adversarios.

Orco Garra de Luthic

Luthic es la esposa de Gruumsh y el paragón de la maternidad para todas las mujeres orco. Ella es la madre de la cueva, una fiera moradora de la oscuridad que cría nuevas generaciones de orcos para que sean fuertes y viscerales. Su símbolo es el oso cavernario, y las mujeres orco crían esos osos junto con los retoños orco. Las mujeres que se siente particularmente atraídas por Luthic se dejan crecer las uñas y las lacan, aprendiendo a usar estas garras como armas, de forma parecida a como Luthic usa las suyas.

Las mujeres orco dedicadas a Luthic están a cargo de fortificar y mantener las fortalezas orco. Ayudan a garantizar la supervivencia de la tribu y la mayor parte de ellas están entrenadas en las artes curativas. Las más poderosas entre las discípulas de Luthic son las Garras de Luthic, las cuales pueden usar la magia de la Madre de la Cueva para curar, proteger e imponer maldiciones.

Orco Mano de Yurtrus

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Categoría de Armadura 12 (armadura de pielesarmadura de pieles)
Puntos de Golpe 30 (4d8 + 12)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	11 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	14 (+2)	9 (-1)

Habilidades Arcana +2, Intimidation +l, Medicine +4, Religion +2
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas entiende el Común and Ore pero no puede hablar
Desafío 2 (450 XP)

Agresivo. Como acción Bonificada, el orco puede moverse su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

Lanzamiento de Conjuros. El orco es un lanzador de conjuros de 4º nivel. Su característica de lanzamiento de conjuros es la Sabiduríam (Salvación de Conjuros CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuros). El orco tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:
Trucos (a voluntad): *guia, remendar, resistencia, taumaturgia*
1º nivel (4 espacios): *perdición,detectar magia, infligir heridas, protección contra el bien*
2º nivel (3 espacios):*ceguera/sordera, silencio*

Acciones

Toque de la Mano Blanca. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 9 (2d8) daño necrótico.

Orco Nutrido por Yurtrus

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Categoría de Armadura 9
Puntos de Golpe 30 (4d8 + 12)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	8 (-1)	16 (+3)	7 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas Común, Ore
Desafío 1/2 (100 XP)

Agresivo. Como acción Bonificada, el orco puede moverse su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

Portador de la Corrupción. Cuando el orco es reducido a 0 puntos de golpe, explota u y cada criatura a menos de 10 pies de él debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13. Si falla la tirada, la criatura sufre 14 (4d6) puntos de daño de veneno y queda envenenada. Si tiene éxito, la criatura sufre la mitad del daño y no queda envenenada. Una criatura envenenada de esta forma puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito en la tirada. Mientras está envenenada de esta forma, la criatura no puede recuperar puntos de golpe.

Nutrido por Yurtrus. El orco tiene ventaja en las tiradas de salvación contra veneno y enfermedades.

Acciones

Garras. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. **Al impactar:** 4 (ld4 + 2) daño cortante mas 2 (ld4) daño necrótico.

Venganza Corruptora. El orco se reduce a si mismo a 0 puntos de golpe, activando su rasgo de Portador de la Corrupción.



Orco Mano de Yurtrus

Yurtrus es el dios orco de la muerte y la enfermedad. Es una horripilante abominación cubierta de pústulas e infecciones, excepto por sus perfectas manos blancas. Los sacerdotes orcos que controlan la línea entre la vida y la muerte son conocidos por los demás de la tribu como Manos de Yurtrus. Viven en los límites de una guarida orca, normalmente entrando en comunión con otros orcos a través de los auspicios de aquellos que siguen a Luthic. Los Manos de Yurtrus visten pálidos guantes hechos con piel blanqueada de otros humanoides (preferiblemente elfos) simbolizando su conexión con Yurtrus, y como resultado a veces se los conoce como “Manos Blancas”.

Todos los orcos saben que los Manos de Yurtrus son la puerta de la tribu hacia sus ancestros. Los orcos que mueren habiendo servido bien a la tribu realizan rituales que buscan enviarlos al reino de Gruumsh.

Como se requiere de un dios que no habla, los Manos de Yurtrus se arrancan sus lenguas para emular a su deidad, por una razón parecida a por qué un Ojo de Gruumsh se arranca uno de sus ojos.

Orco Nutrido por Yurtrus

Cuando una plaga azota a una tribu, los Manos de Yurtrus aíslan a los elfermos. Los sacerdotes luego cuidan a aquellos que pueden ser salvados pero no curados. Los Manos de Yurtrus cultivan la enfermedad de estos Nutrudis, convirtiéndolos en instrumentos de defensa y armas de guerra. Cuando los orcos marchan a la batalla, una banda de Nutridos podría lanzarse primero en carga, parada sacrificarse a si mismos mientras ablandan al enemigo extendiendoe las viles bendiciones de yurtrus entre sus filas.

Orco Colmillo Rojo de Shargaas

Shargaas es la deidad orca de la oscuridad profunda y el sigilo, un dios asesino que odia a todo lo que vive que no sea un orco. Los orcos consideran a Shargaas una divinidad adecuada para los parias y los débiles, todos ellos indignos de asumir y desempeñar los

Orco Colmillo Rojo

Humanoide Mediano (orco), caótico malvado

Categoría de Armadura 15 (cuero tachonado)
Puntos de Golpe 52 (8d8 + 16)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	16 (+3)	15 (+2)	9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)

Habilidades Intimidation +1, Percepción +2, Sigilo +5
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas Común, Orco
Desafio 3 (700 XP)

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos, el orco puede usar una acción bonificada para realizar las acciones de Carrera, retirada o Esconderse.

Mano de Shargaas. El orco produce 2 dados extra de daño cuando impacta sobre un blanco con un ataque de armas (incluido en sus ataques).

Vista de Shargaas. La oscuridad mágica no impide la Visión en la Oscuridad del orco.

Asesino. En el primer turno de combate, el orco tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura que todavía no haya tenido su turno. Si el orco impacta contra una criatura en ese turno que estuviera sorprendida, el impacto es automaticamente un impacto crítico.

Acciones

Multiataque. El orco realiza dos ataques con su cimitarra o sus dardos.
Cimitarra. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 13 (3d6 + 3) daño cortante.
Dardo. Ataque de Arma a distancia: +5 a impactar, rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (3d4 + 3) daño perforante.
Velo de Shargaas (Se Recarga tras un Descanso Corto o Largo). El orco lanza *oscuridad* sin usar componentes. La sabiduría es su característica de Lanzamiento de Conjuros.



> LA VIDA DE UN ORCO ESTÁ DOMINADA POR LOS DIOSES. LUTHIC AL NACER, LUTHIC AL MORIR, Y LUCHANDO POR PROBARSE A SI MISMOS ANTE GRUUMSH EL RESTO DEL TIEMPO.
>
> —ELMINSTER

verdaderos papeles en la vida de la tribu. Estos extraños viven en las partes más remotas y profundas de los dominios de la tribu.
La élite entre los seguidores de Shargaas son los asesinos y ladrones que siguen al culto del Colmillo Rojo. Realizan asesinatos, incursiones sigilosas y otras operaciones encubiertas en nombre de la tribu. Se basan en una mezcla de riguroso entrenamiento y magia otorgada por Shargaas.
La mayor parte de los enclaves de los Colmillos Rojos mantienen y crían murciélagos gigantes, criaturas sagradas para Shargaas. Los Colmillos Rojos cabalgan a estas criaturas en combate o en incursiones secretras o misiones de asesinato dentro de territorio enemigo.

Tanarukk

Cuando la corrupción demoníaca se afinca en el liderazgo de una tribu, los orcos pueden volverse hacia la magia abisal para hacer tanarukks. Los humanos malvados que controlan a los orcos también usan ese poder para reforzar las fuerzas de sus seguidores.
El Señor Demoníaco Baphometo comparte con gusto el secreto de crear tanarukks con aquellos que recurren a él en busca de poder. El proceso corrompe a un orco no nato de la tribu, transformándolo al nacer en una criatura mucho más salvaje que un orco.
Aunque los tanarukks son temibles guerreros, son una amenaza para sus aliados en el campo de batalla, Dentro de la guarida de la tribu, un tanarukk es destructivo y volátil, y es mejor mantenerlo encerrado. Más pronto o más tarde, un tanarukk libre se lanza contra la tribu, intentando dominarla por la fuerza.

La mayor parte de estos golpes de estado fallan, pero con un gran coste para la tribu. Si un tanarukk se hace con el liderazgo, una guerra salvaje es el curso que, forma inevitable, escogerá.
Si un tanarukk logra reproducirse, si sangre corromperá subsiguientes generaciones, por lo que sus descendientes femeninas engendrarán aleatoriamente tanarukks. En vez de arriesgarse a criar a un tanarukk nacido naturalmente, la mayor parte de las tribus acabarán con esas abominaciones.

Tanarukk

Infernal Mediano (Demonio, Orco),caótico malingo

Clase de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 95 (10d8 + 50)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	20 (+5)	9 (-1)	9 (-1)	9 (-1)

Habilidadess Intimidación +12, Percepción +2
Resistencias al Daño fuego, veneno
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, percepción pasiva 12
Lenguajes Abisal, Común, Orco
Desafío 5 (1,800 PX)

Agresivo. Como acción Bonificada, el Tanarukk puede moverse su velocidad hacia una criatura hostil que pueda ver.

Resistencia Mágica. El Tanarukk tiene ventaja en todas las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Acciones

Multiataque. El tanarukk realiza dso ataques; uno con su mordisco, el otro con su mandoble.

Mordisco. *Ataque de Arma C/C,* +7 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (1d8 +4) puntos de daño

Mandoble. *Ataque de Arma C/C,* +7 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 11 (2d6 +4) puntos de daño cortante.

Reacciones

Furia Desatada. En respuesta a ser impactado con un ataque cuerpo a cuerpo, el tanarukk puede realizar un ataque de arma cuerpo a cuerpo con ventaja contra el atacante.

Oscurios

Las leyendas antiguas hablan de una hada seelie que traicionó a la Reina de Verano. Su nombre ha sido borrado de la historia, pero en los relatos se le da el nombre de Dubh Catha ("Cuervo Oscuro" en Común). Tan grande fue la ira de la Reina de Verano que maldijo a todos los miembros de su casa. Las demás fatas se refieren a los descnedientes de la casa de Dubh Catha como los dubh sith, en Común, "Oscurios." Los oscuros se asientan con frecuencia en cavernas y cámaras aisladas bajo las villas de otras especies. Desde allí se dedican discretamente a sus oficios de ladrones y asesinos.

La Luz Mortal. La maldición de la Reina de Verano hace que el cuerpo de un oscurio absorba la luz, y esto marchita a la criatura, de forma parecida a un envejecimiento acelerado. Por esta razón, los oscurios cubren cada parte de su cuerpo con ropas cuando se arriesgan a verse expùestos a la luz. La luz que un oscurio absorbe durante el transcurso de su vida explota hacia afuera cuando la criatura muere, incinerando a la criatura y sus posesiones.

Amor al Arte. A pesar de su maldición, los oscurios retienen un aprecgio hacia la belleza del arte. Un oscurio podría arriesgarse a echar un vistazo a un atardecer o encender una pequeña vela para atisbar los colores de una pintura o una joya.

Transformación de los Ancianos. Un oscurio sabio y respetado puede cumplir los requisitos para realizar un ritual para convertirse en un anciano. Otros ancianos marcan al suplicante con brillantes tatuales, canalizando parte de la luz abosrvida por el oscurio lejos de su cuerpo. Si el ritual tiene éxito, el oscurio crece hasta asumir una forma alta y hermosa, como la de un elfo de piel grisace. El oscurio muere si el ritual falla.

Oscurio

Fata pequeña, caótico neutral

Categoría de Armadura 14 (cota de cuero)
Puntos de Golpe 13 (3d6 + 3)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9(-1)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Habilidades Acrobacias +5, Engaño +2, Percepción +5, Sigilo +7
Sentidos Vista a Ciegas 30 pies, Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 15
Idiomas Élfico, Silvano
Desafio 1/2 (100 XP)

Destello de Muerte. Cuando el oscurio muere, una luz no mágica deste de su cuerpo en un radio de 10 pies mientras su cuerpo y posesiones, excepto las de metal y los objetos mágicos, arden en cenizas. Cualquier criatura en el área y capaz de ver la luz debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 10 o quedar cegado hasta el final del siguiente turno de la criatura.

Sensibilidad a la Luz. Mientras se halla bajo una luz brillante, el oscurio sufre desventaja en las tiradas de ataque y controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Acciones

Daga. Ataque de Arma C/C o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld4 + 3) daño perforante. Si el oscurio tiene ventaja en la tirada de ataque, el ataque produce 7 (2d6) puntos extra de daño perforante .



Oscurio Anciano

Fata mediana, caótico neutral

Categoría de Armadura 15 (Cota de cuero tachonado)
Puntos de Golpe 27 (5d8 + 5)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13(+1)	17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)

Habilidades Acrobacias +5, Engaño +3, Percepción +6, Sigilo +7
Sentidos Vista a Ciegas 30 pies, Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 16
Idiomas Élfico, Silvano
Desafio 2 (450 XP)

Destello de Muerte. Cuando el oscurio muere, una luz mágica destella de su cuerpo en un radio de 10 pies mientras su cuerpo y posesiones, excepto las de metal y los objetos mágicos, arden en cenizas. Cualquier criatura en el área y capaz de ver la luz debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 11. Si la falla, sufre 7 (2d6) puntos de daño radiante y, si la criatura puede ver la luz, queda cegada hasta el comienzo de su siguiente turno. Si la tirada es exitosa, la criatura sure la mitad del daño y no queda cegada.

Acciones

Multiataque. El oscurio anciano realiza dos ataques cuerpo a cuerpo.
Espada Corta. Ataque de Arma C/C: +S a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño perforante. Si el oscurio anciano tiene ventaja en la tirada de ataque, el ataque produce 10 (3d6) puntos extra de daño perforante .
Oscuridad (Se recarga después de un descanso Corto o Largo). El oscurio anciano lanza oscuridad sin componente. La Sabiduría es su característica de conjuros

Pescador Cavernario

Un pescador cavernario es un arácnido subterráneo con un largo morro que albergan glándulas, lo que le permite a la criatura producir unos pegajosos filamentos, muy parecidos a los hilos de una araña, los cuales la criatura usa para atrpar a sus presas.

Emboscadores. Un pescador cavernario caza pequeños animales y aprecia mucho a los murciélagos, por lo que extiende su filamento sobre cualquier abertura a través de la cual puedan pasar esas presas. Luego trepa a un escondrijo y se adhiere a la superficie para descansar y espear. Cuando las presas se chocan con el filamento el pescador cavernario atreae estirando la comida. Un grupo de pescadores cavernarios podrían trabajar juntod para cubrir un gran área con sus filamentos, pero tan pronto como un de ellos capture un presa potencia, cada pescador cavernario en el área competirá por el premio. Si una víctima escapa de la emboscada inicial, un pescador cavernario puede reclamar a su presa desparando un filamento para recapturarla.

Moviéndose hacia Arriba. Es escasez de comida podría atraer a un grupo de pescadores cavernarios hacia la superficie, hasya un cañón combrío o un bosque en penumbra que disponga de animales natitovs y criaturas como exploradores o viajeros que se muevan ocasionalmente por el área.

Un pescador cavernario sabe instintivamente que los blancos más grandes como los humanoides son más difíciles de derrotar, por lo que las criaturas evitan atacar a esas presas a no ser que se encuentren con un blanco en solitario Podrían intentar acabar con un explorador que esté moviéndose por delante de un grupo de viajeros o un rezagado que se haya quedado atrás, en lugar de atraer la atención del grupo entero.

Entrañas Valiosas. Casi cada parte del cuerpo de un pescador cavernario es útil una vez la criatura ha sido despachada. Varios licores enanos incluyen sangre de pescador cavernario como parte de la receta, y algunos enanos, especialmente berserkers, se beben directamente la sangre. Si so recogidos después de haber sido generados, los filamentos de pescador cavernario pueden ser tejidos en una cuerda que es delgada, fuerte y casi invisible. La carne de pescador cavernario es comestible, sabiendo de forma parecida a la de cangrejo cocido en un vino fuerte. La concha de la criatura es usada en la fabricación de herramientas, armaduras y joyería.

Sirvientes Reteicentes. Aunque algunos cazan a los pescadores cavernarios para matarlos por sus filamentos y su sangre, otros capturan huevos de pescador cavernario y se ocupan de las crías. Los pescadores cavernarios tienen una aversión natural al fuego, ya que su sangre es inflamable. Por tanto, los quitinos y los hobgoblins usan a veces el fuego como amenaza para entrenar a pescadores cavernarios y emplearlos como guardianes en pasadizos o bestias de carga.

Pescador Cavernario

Monstruosidad mediana sin alineamiento

Categoría de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 58 (9d8 + 18)
Velocidad 20 pies, trepando 20 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16(+3)	13 (+1)	14 (+2)	3 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Habilidades Percepción +2, Sigilo +S
Sentidos Vista a Ciegas 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas -
Desafío 3 (700 XP)

Filamento Adhesivo. El pescador cavernario puede usar su acción para extender un filamento adhesivo hasta 60 pies,, y el filamento se adhiere a cualquier cosa que toque. Una criatura adherida al filamento se considera apresada por el Pescador Cavernario (CD 13 para escapar), y los controles realizados para escar de esta presa se realizan con desventaja. El filamento puede ser atacado (AC 15; 5 Puntos de Golpe; inmunidad a veneno y daño psíquico), pero un arma que no lo corte se queda pegada a él, lo que requiere de una acción y un control exitoso de Fuerza CD 13 para poder despegarla. Destruir el filamento no produce daño al pescador cavernario, el cual puede segregar un filamento de recambio en su siguiente turno.

Sangre Inflamable. Si el pescador cavernario cae por debajo de la mitad de sus puntos degolpe, gana vulnerabilidad al daño por fuego.

Trepar cual Arácnido. El pescador cavernario puede trepar por superficies difíciles, incluyendo boca abajo colgado de techos, sin necesidad de realizar un control de característica.

Acciones

Multiataque. El pescador cavernario realiza dos ataques con sus pinzas.

Pinzas. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (2d6 + 3) daño cortante.

Filamento. Una criatura apresada por el filamento adhesivo del pescador cavernario debe realizar una tirada de salvación de Fuerza CD 13, siempre que el blanco pese 200 libras o menos. Si falla, la criatura es arrastrada hasta un espacio sin ocupar a menos de 5 pies del pescador cavernario, y el pescador cavernario realiza un ataque de pinza contra ella como acción bonificada. Recoger elfilamento estirando del blanco libera a cualquier otro que estuviera adherido al filamento. Hasta que la presa se termine sobre el blanco, el pescador cavernario no puede segregar otro filamento.



Quitinos

Los quitinos son humanoides con muchos brazos y rasgos arácnidos que sirven a Lolth. Operan en colonias bien organizadas que han probado ser efectivos guerreros en la guerra contra los enemigos de la Reina Demoníaca de las Arañas. En ocasiones, Lolth enfrenta a los quitonos contra los elfos oscuros, incluso aun cuando ambos grupos la reverencian, como forma de castigar a los drow, quienes crearon a los quitinos, pero enfadaron a su diosa al hacerlo.

Origen Innatural. Hace mucho tiempo, los drow sometieron por primera vez a prisioneros a horribles rituales que transformaron a esos cautivos en criaturas con rasgos tanto humanoides como arácnidos, a los que sus creadores bautizaron como quitinos. La intención de los elfos oscuros era la de crear esclavos dedicados ante todo a los drow y, por asociación, a Lolth. Como al final los drow descubrieron, la diosa encontró esta idea inaceptable.

El proceso de creación requirió cooperación entre disciplinas mágicas. Los magos y brujos drow usaron magia arcana y poderes demoníacos, y las sacerdotisas invocaron el favor de Lolth para acceder a la chispa divina necesaria para segurar la supervivencia del proyecto. Lolth miró, esperando ver, en algún momento del rpoceso, como estas nuevas abominación le eran dedicadas a ella, pero ningún ritual de este tipo fue realizado.

Como castigo por esta falta de respeto, la Reina de las Arañas retorción los rituales de creación de los drow para que sirvieran a sus propios propósitos.

La Venganza de Lolth. Mientras los drow continuaban realizando los rituales, el proceso normalmente transformaba a la víctima en la jorobada criatura de largos miembros que esperaban. Ocasionsalmente, sin embargo, el elfo era transformado en una criatura que era más araña que elfo, parecida a Lolth en su forma de araña, y más astitua que un quitino, a la que los drow bautizaron como choldrith.

Al principio, los drow no fueron conscientes de que las nuevas criaturas era signos del enfado de Lolth hacia ellos.

Por el contrario, quedaron complacidos, porque las choldriths podían poner huevos de los que salían nuevos quitinos (y rara vez alguna choldrith) y podían dirigir a los quitinos en su trabajo. Pero los elfos oscuros llegaron a darse cuenta de su error, las choldriths pertenecían a Lolth, en cuerpo y alma. Susurraron a los quitinos su adoración a la Reina de las Arañas y su enemistad con los drow, y las semillas de una rebelión se enraizaron y crecieron. Los quitinos y las choldriths se levantaron contra los que se decían sus amos: poco después la mayor parte de las criaturas fueron libres y un cierto número de los drow que ayudaron a criarlos y cuidalos habían muerto.

En la actualidad, los drow todavía siguen creando quitinos cuando lo necesitan. Lejos de la influencia de una choldrith, los quitinos son buenos trabajadores, y pueden ser útiles si un drow encuentran una colonia independiente de quitinos y quieren infiltrarse en ella. Si el proceso de creación da como resultado una choldrith, los drow destruyen inmediatamente a la criatura.

Escogidos de Lolth. Las Choldriths nacen con una fanática devoción a Lolth, la cual les lleva a desarrollar una cierta habilidad en la magia divina. Postulan que los quitinos son la gente favorecida por Lolth, y que las choldriths son las legítimas representantes de la Reina Araña en el mundo, enviadas para liberar a los quitinos de la

Quitino

Monstruosidad pequeña, caótico malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura de piel)
Puntos de Golpe 18 (4d6 + 4)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10(+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	7 (-2)

Habilidades Atletismo +4, Sigilo +4
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas Infracomún
Desafío 1/2 (100 XP)

Ancestros Faeéricos. El quitino tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra ser hechizado, y la magia no puede hacer que el quitino caiga dormido.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Bajo la luz del sol, el quitino tiene desventaja en las tiradas de ataque y controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Sentido de la Telaraña. Mientras está en contacto con una telaraña, el quitino sabe la localización exacta de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Caminante de la Telaraña. El quitino ignorna cualquier restricción al movimiento causada por una telaraña.

Acciones

Multiataque. El quitino realiza tres ataques con sus dagas.
Daga. Ataque de Arma C/C o a Distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies l o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño perforante.



PARECEN ARAÑAS, PERO SUS COLONIAS SE COMPORTAN COMO HORMIGAS, OBEDECIENDO A UNA REINA, Y SU REINA ES LOLTH. Y LOLTH ES TODA IRA Y CRUELDAD.

-ELMINSTER

esclavitud. Aunque las choldriths y los quitinos carecen de características sexuales, y las choldriths no necesitan copular para poner huevos, estas criaturas escogen la identidad de género de su diosa. Las Chodriths también creen y enseñan que la forma de araña de Lolth, al igual de la de una choldrith, es su forma más verdadera. Cualquier ídolo a Lolth en una colonia de quitnos muestra a Lolth de esta forma.

Como sirvientes de Lolth, las choldriths y los quitinos aman a las arañas y a las demás criaturas arácnidas. Crían arañas y arácnidos parecidos, como los pescadores cavernarios. Las colonias quitinas erigen santuarios a Lolth que sirven como faros, atrayendo a arañas y a otros malvados y brutales seres que la sirven.

Cualquier lugar donde los quitinos establezcan una colonia rápidamente se convierte en un lugar tenebroso, traicionero y lleno de telarañas.

Comunidad de Arañas. Los quitinos y las choldriths se parecen a arañas, pero se comportan más bien como insectos sociales, como por ejemplo las hormigas. Los quitinos están divididos en castas de trabajadores y de guerreros, y las choldriths ocupan los niveles más altos de la jerarquía de una coloan. Cada quitino tienen una posición social que viene con los deberes asociados a su rango, y de todos los quitinos se espera que se sacrifiquen voluntariamente para proteger a las Choldriths. Cada quitino tiene glándulas de ede y lentamente produce telarañas, las cuales son usadas para construir suelos, muros, estructuras, objetos y trampas que beneficie y protejan la colonia. Un guerrero puede ser responsable de construir armadura de telaraña (la cual es tan resistente como una de piel o de cuero), mientras a que un grupo de trabajadores se les puede haber encargado que excaven un pozo y lo cubre con una frágil telaraña cubierta de tierra para que parezca una superficie sólida.

Una colonia puede soportar numerosas choldriths, las cuales sirven como comandantes, sacerdotisas y supervisoras. Las choldriths compiten continuamente entre si por la supremacía, aunque rara vez se enfrentan entre si de formas que pongan en peligro la colonia. La colonia es gobernada por una única soberana que determina qué miembros de la colonia realizan según qué tareas, incluyendo el si una u otra de las Choldriths puede poner huevos. Si esta gobernante suprema recibe una visión de Lolth,, podría cambiar complemente el destino de la colonia. En tales momentos, los quitinos han emergido de la Infraoscuridad para asentarse en remotos y tenebrosos lugares de la superficie, desde donde pueden luchar contr otras especies, especialmente drow y elfos.

Choldrith

Monstruosidad mediana, caótico malvado

Categoría de Armadura 15 (Cota de cuero tachonado)
Puntos de Golpe 66 (1286 + 12)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12(+1)	16 (+3)	12 (+1)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Habilidades Atletismo +5, Religion +2, Sigilo +5
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas Infracomún
Desafío 3 (700 XP)

Ancestros Feéricos. La choldrith tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra ser hechizado, y la magia no puede hacer que la choldrith caiga dormida.

Lanzamiento de Conjuros. La choldrith es una lanzadora de conjuros de 4º nivel. Su característica de conjuros es la Sabiduría (salvación CD 12, +4 a impactar con ataques de conjuros).

The choldrith tiene preparados los siguientes conjuros de clérigo:
Trucos (a voluntad): *guía, remendar, resistencia, taumaturgia*
1º nivel (4 espacios): *perdición, palabra curativa, sanctuario, escudo de la fe*
2º nivel (3 espacios): *paralizar persona, arma espiritual (daga)*

Trepar cual Arácnido. La choldrith puede trepar a través de superficies difíciles, incluyendo boca debajo de techos, sin necesidad de realizar ningún control de característica.

Sensibilidad a la Luz del Sol. Bajo la luz del sol, la choldrith tiene desventaja en las tiradas de ataque y controles de Sabiduría (Percepción) basados en la visión.

Sentido de la Telaraña. Mientras está en contacto con una telaraña, la choldrith sabe la localización exacta de cualquier otra criatura que esté en contacto con la misma telaraña.

Caminante de la Telaraña. la choldrith ignora cualquier restricción al movimiento causada por una telaraña.

Acciones

Daga. Ataque de arma C/C o a distancia: +5 a impactar, alcance 5 pies or rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld4 + 3) daño perforante mas 10 (3d6) puntos de daño de veneno.

Telearaña (Recarga 5-6). Ataque de Arma a distancia: +5 a impactar, rango 30/60 pies, una criatura Grande o más pequeña. *Al impactar:* El blanco queda inmovilizado por telarañas. Como acción, el blanco inmovilizado puede realizar un control de Fuerza CD11, rompiendo las telarañas si tiene éxito. La telaraña puede también ser atacada y destruida (CA 10; 5 Puntos de Golpe; vulnerabilidad al daño de fuego; inmunidad al daño contundente, de veneno y psíquico).

Rapidazo

Los rapidazos se desplazan a gran velocidad a través de bosques retorcidos y encantados donde las fatas unseelie gobiernan, tanto en las Tierras Salvajes de las Hadas como en el mundo. Moviéndose más rñapido de lo que los ojos pueden seguirlos, cada uno de ellos aparece poco más que un borrón que ondula en el aire. Un rapidazo es una pequelña y delgada fata, parecida a un elfo en miniatura con rasgos afilados y feroces. Sus frios y crueles ojos brillan como gemas.

Vive Rápido, Muere Jóven. Los rapidazos deben su existencia, y su desdicha, a la Reina del Aire y la oscuridad, la temibda gobernante de la Corte Crepuscular. Los que una vez fueron una raza de fatas vagas y egoístas, las criaturas que luego se convirtieron en rapidazos se retrasaron demasiadas veces a la hora de contestar a los requerimientos de la Reina. Para celerar su paso y enseñarles a que cumpliean con su voluntad, la reina empequeñeció su estatura y aceleró sus relojes internos. La maldición de la reina les otorgó a los rapidazos su sorprendente velocidad, pero también aceleró su paso por la vida, ningún rapidazo vive más allá de quince años.

Demasiado Rápidos para las Palabras. A ojos de un rapidazo el reino de los mortales es un lugar de lentitud: un huracán se mueve lentamente a lo largo del cielo, un torrente de lluvia cae a la tierra como lentos copos de nieve, los relámpagos reptan en un sendero ondulante de nube a nube. El lento y aburrido mundo parece estar poblado por tórpidas criaturas cuya profunda y lenta habla carece de significado.

Para otras criaturas, un rapidazo parece cegadoramente rápido, desvaneciéndose en un confuso borrón mientras se mueve. Su cruel risa es como una ráfaga de sonidos discordanete, su habla un agudo chillido. Solo cuando un rapidazo habla voluntariamente más lento, lo cual prefiere no hacer, puede otras criaturas verlos, escucharlos y comprenderlos. Nunca verdaderamente tranquilos, un rapidazo que esté "parado" se mueve constatemente y cambia de lugar, como si no pudiera esperar a marcharse otra vez.

Travesuras, no Violencia. Los rapidazos tienen una naturaleza caprichosa que va bien con su nivel de energía: piensan tan rápido como se muven, y siempre están preparadno alguna cosa.

Un rapidazo pasa la mayor parte de su tiempo preparando actos de travesuras sobre criaturas más lentas. Uno de ellos rara vez pasa la oportunidad para atar juntos los cordones de las botas de alguien mover el taburete sobre el cual alguien está a punto de sentarse, o de sacar de la hebilla la silla de montar cuando nadie está mirando.

Las travesuras de ese tipo difícilmente son los límites de su artística malicia, son embargo,. No cometerán asesinatos directos, pero los rapidazos pueden arruinar la vida de alguien de muchas otras formas: robando una carta importante, quitando monedas recogidas para los pobres, colocando un objeto robado en la bolsa de otra persona. Los rapidazos disfrutan causando sufrimiento que va más allá de lo que es una mera travesura, especialmente cuando la culpa de sus acciones cae sobre otras criaturas y crea la discordia.

Rapidazo

Fata Diminuta, caótico malvado

Categoría de Armadura 16
Puntos de Golpe 10 (3d4 + 3)
Velocidad 120 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
4 (-3)	23 (+6)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Acrobacias +8, Juegos de Manos +8, Sigilo +8, Percepción +5
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 15
Idiomas Común, Silvano
Desafío 1 (200 XP)

Movimiento Borroso. Las tiradas de ataque realizadas contra el rapidazo tienen desventaja a no ser que el rapidazo esté incapacitado o inmovilizado.

Evasión. Si el rapidazo se ve sujeto a un efecto que le permite realizar una tirada de salvación de Destreza para sufrir solo medio daño, no sufre daño si supera la tirada de salvación y solo medio daño si la falla.

Acciones

Multiataque. El rapidazo realiza tres ataques con su daga.
Daga. Ataque de Arma C/C o a distancia: +8 a impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (ld4 + 6) daño perforante.

Rastreador Reptante

Gelatina Mediana, caótico malvado

Categoría de Armadura 14
Puntos de Golpe 32 (5d8 + 10)
Velocidad 30 pies, trepando 30 pies, nadando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	19 (+4)	15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)

Habilidades Sigilo +8
Vulnerabilidades al Daño Vulnerabilities frio, fuego
Resistencias al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no mágicos
Inmunidades a Condición cegado, ensordecido, fatigado, apresado, paralyzed, petrificado, tumbado, inmovilizado, inconsciente
Sentidos Vista a Ciegas 120 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas entiende los Idiomas que hablaba en su forma anterior pero no puede hablar
Desafio 3 (700 XP)

Emboscador. En el primer turno de un combate, el rastreador reptante tiene ventaja en las tiradas de ataque contra cualquier criatura a la que sorprenda

Transferencia de Daño. Mientras apresa a una criatura, el rastreador reptante solo sufre la mitad del daño que recibe, y la criatura a la que está apresando sufre la otra mitad.

Apariencia Falsa. Mientras el rastreador reptante permanece inmóvil, es indistinguible de un charco, a no ser que un observador supere un control de Inteligencia (Investigación) CD 18.

Rastreador Fino. El rastreador reptante tiene ventaja en todos los controles de sabiduría realizados para rastrear a una presa.

Forma Líquida. El rastreador reptante puede entrar en el espacio de un enemigo y detenerse allí. También puede moverse a través de un espacio tan estrecho como una pulgada sin tener que apretarse.

Trepar cual Arácnido. El rastreador reptante puede trepar por superficies difíciles, incluyendo boca debajo de techos, sin necesidad de ealizar un control de característica.

Sigilo Acuático. Mientras está bajo el agua, el rastreador reptante tiene ventaja en todos los controles de Destreza (sigilo) realizados para esconderse y puede realizar la acción de Esconderse como acción bonificada.

Acciones

Golpe. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (ldl0 + 3) daño contundente.

Drenaje de Vida. Una criatura grande o más pequeña a la que el rastreador reptante pueda ver a menos de 5 pies de el debe superar una tirada de salvación de Destreza CD 13 o quedar apresado (CD 13 para escapar). Hasta que esta presa termine, el blanco queda inmovilizado y es incapaz de respirar a no ser que pueda respirar agua. Además, el blanco apresado sufre 16 (3dl0) puntos de daño necrótico al comienzo de cada uno de sus turnos. El rastreador reptante solo puede apresar a un blanco a la vez.



Rastreador Reptante

La búsqueda de venganza le lleva a uno a veces a someterse a un ritual con el que se transforma en un cuerpo semilíquido inteligente conocido como rastreador reptante. Inocuo e insidioso al mismo tiempo, un rastreador fluye a espacios donde una criatura normal no puede llegar y lleva su propia marca de muerte acuática sobre su presa.

Venganza a cualquier Precio. El ritual para crear un rastreador reptante es conocido por sagas, liches y sacerdotes que adoran a dioses de la venganza. Solo puede ser realizado sobre una criatura voluntaria que siente deseos de venganza. El ritual arranca toda la humedad del cuerpo de una persona, matándola. Sin embargo, la mente sigue viviendo en el charco de líquido que se evapora de los restos, al igual que lo hace la insaciable sed de venganza del sujeto.

Asesinos Sigilosos. Un rastreador reptante saborea el suelo por el que pasa, buscando rastros de su presa. Para matar, un rastreador reptante se levanta y envuelve a su presa, intentando ahogar a la presa mientras también drena su sangre. Un rastreador reptante que ha matado de esta forma se vuelve más fácul de localizar durante un tiempo, ya que su forma líquida se ve teñida por la sangre, y su cuerpo deja un rastro visible sanguinoliento por donde pasa.

Descenso a la Locura. Conseguir la venganza contra su blanco no termina con la existencia del rastreador reptante, ni tampoco con su sed de sangre. Algunos rastreadores reptantes siguen siendo conscientes de rsu propósito y extienden su venganza hacia cualquiera que apoyara o hubiera entablado amistado con su blanco original. La mayor parte del tiempo, sin embargo, la mente de un rastreador reptante no puede asimilar que está atrapada dentro de una forma líquida, incapaz de comunicarse y movida por el ansia de sangre: después de haber cumplido con su deber, la locura se hace con la criatura, y esta atacará a cualquiera de forma indiscriminada hasta que sea destruida.



Ratas Cranium

Los desuellamentes crean a las ratas cranium bombardeando ratas normales con energía psiónica.

Colectivos Malvados. Las ratas cranium no son más listas que las ratas ordinarias, y se comportan como tales. Sin embargo, si suficientes ratas cranium se juntan para formar un enjambre, juntas sus mentes en una única inteligencia, con las memorias acumuladas de todos los constituyentes del enjambre.

Como resultado, las ratas se vuelven más listas, y retienen su inteligencia durante tanto tiempo como persista el enjambre. El enjambre también despierta las capacidades psiónicas latentes implantadas dentro de cada rata cranium por sus creadores los desuellamentes, proporcionándole al enjambre poderes psiónicos similares a conjuros.

Rata Cranium

Bestia diminuta, legal malvada

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 2 (ld4)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2(-4)	14 (+2)	10 (+0)	4 (-3)	11 (+0)	8 (-1)

Sentidos Visión en la Oscuridad 30 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas telepathy 30 pies
Desafío 0 (10 XP)

Iluminación. Como acción bonificada, la rata cranium puede emitir una luz ténue desde su cerebro en un radio de 5 pies o extinguir esa luz.

Sudario telepático. La rata cranium es inmune a cualquier efecto que detecte sus emociones o lea sus pensamientos, así como a cualquier conjuro de adivinación.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 1 daño perforante.

Una rata separada del enjambre se convierte en una rata cranium ordinarioa con una Inteligencia de 15. Pierde 1 punto de Inteligencia por cada día que permanezca separada del enjambre. Su inteligencia no puede bajar por debajo de 4 y vuelve a ser de 15 si se reúne con su enjambre o se une a otro.

Sabandijas Telepáticas. Una única rata de cranium de baja inteligencia usa su telepatía natural para comunicar hambre, miedo y otras emociones. Básicas. Un enjambre de ratas cranium que se comunica telepáticamente “habla” como una única criatura, a veces refiriéndose a si mismo con el pronombre colectivo “nosotros”.

Espías del Cerebro Anciano. Las colonias de desuellamentes usan a las ratas cranium como espías. Las ratas invaden las comunidades de la superficie y actúan como ojos y oídos para el cerebro anciano transmitiendo sus pensamientos cuendo forman enjambres y están dentro de alcance de la telepatía del cerebro anciano.

Las ratas cranium se extienden ocasionalmente más allá del rango de influencia de un cerebro anciano. Lo que hagan estas ratas no le suele preocupar al cerebro anciano, y los illithids siempre pueden crear más si así lo desean.

Enjambre de Ratas Cranium

Enjambre Mediano de Bestias diminutas, legal malvado

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 36 (8d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9(-1)	14 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)

Resistencias al Daño Daño contundente, cortante y perforante
Inmunidades a Condición Hehcizado, asustando, apresado, paralizado, petrificado, tumbado, inmovilizado y aturdido
Sentidos Visión en la Oscuridad 30 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas telepatía 30 pies
Desafío 5 (1,800 XP)

Iluminación. Como acción bonificada, el enjambre puede emitir una luz ténue desde sus cerebros en un radio de 5 pies, incrementar esa luz a una luz brillante en un radio de 5 a 20 pies (con luz tenue en un número de pies adicional igual al radio de luz brillante) o extinguir esa luz.

Lanzamiento Innato de Conjuros (*Psiónica*): La característica de conjuros del enjambre es la Inteligencia (Salvación de Conjuros CD 13). Siempre que tenga más de la mitad de sus puntos de golpe, el enjambre puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales.
A voluntad: *Orden imperiosa, comprensión idiomática, detectar pensamientos*
1/ día Cada: *confusión, dominar monstruo*

Sudario telepático. El enjambre es inmune a cualquier efecto que detecte sus emociones o lea sus pensamientos, así como a cualquier conjuro de adivinación.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 0 pies, un blanco en el espacio del enjambre. *Al impactar:* 14 (4d6) puntos de daño perforante, o 7 (2d6) puntos de dao perforante si el enjambre tiene la mitad de sus puntos de golpe originales o menos.



Sabueso Yeth

Otorgados por poderosas fatas a individuos que las complacem los sabuesos Yeth sirven a amos malvados como sus perros de caza. Los sabuesos yeth vuelan en persecución de sus presas, a veces esperando hasta que esta está demasiado cansada como para poder luchar. Solo la amenaza del alba empuja a una manada a esconderse.

Esbirros de un Oscuro Amo. Una manada de sabuesos Yeth puede ser creadas por fatas poderosas como la Reina del Aire y la oscuridad. Una vez ha sido llamada a la existencia, una manada debe tener un amo, el cual es con frecuencia alguien a quíen el creador quiere recompensar. El amo puede comunicarse telepáticamente con sus sabuesos Yeth para darlos órdenes desde la distancia. Si el amo de una manada resulta muerto, los sabuesos buscan y escogen a un nuevo amo, normalmente un individuo de gran maldad como un vampiro, un nigromante o una saga.

Un sabueso yeth tiene unos 5 pies de altura hasta los hombros y pesa aproximadamente unas 400 libras. Con frecuencia lo único que uno dpuede ver en la oscuridad es el brillo rojo de sus ojos contra su pelaje negro como la noche. La cabeza de un sabueso Yeth tiene un aspecto parecido a un rostro humano, mantenida por un cuello más flexible que el de un perro. La criatura tiene un débil olor a humo.

Sonido de Muerte Inminente. Los sabuesos yeth emiten un horrible aullido que puede ser escuchado a gran distancial. Las criaturas que puedan ver a un sabueso cuando este aulla se llenan de un terror sobrenatural y normalmente huyen llenos de miedo. Cuando una víctima intenta huir. Un sabueso se deleita en perseguirla y atormentarla antes de acabar con ella. Aquellos que se mantienen firmes y luchas descubren que las armas normales pasan parcialmente a través del sabueso como si este estuviera hecho de humo, pero las armas mágicas y las de plata surten todo su efecto.

Ahuyentados por la Luz del Sol. Los sabuesos Yeth no pueden soportar la uz del sol. Una manada nunca prolonga voluntariamente una persecución más allá de las horas de noche, y siempre busca volver a su cubil antes de que aparezcan los primeros rayos del alba. Ningún tipo de presión por parte del amo de una manda puede alterar este comportamiento. Si un sabueo yeth es expuesto a la luz del sol, desaparece, desvaneciéndose en el Plano Etéreo, desde donde su amo puede recuperarlo solo después de que el sol se haya puesto.

Sabueso Yeth

Fata grande, neutral malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 51 (6d10 + 18)
Velocidad 40 'pies, volando 40 pies (hover)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	17 (+3)	16 (+3)	5 (-3)	12 (+1)	7 (-2)

Inmunidades al Daño contundente, perforante, y cortante de ataques no mágicos hechos con armas que no estén chapadas en plata
Inmunidades a Condición Hechizado, fatigado, Asustado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 11
Idiomas entiende el Común, Élfico, y Silvano pero no puede hablar
Desafío 4 (1,100 XP)

Oído y Olfato Agudos. El sabueso Yeth tiene ventaja en los controles de Sabiduría (Percepción) basados en el oído o el olfato.

Desvanecimiento por Luz Solar. Si el sabueso yeth comienza su turno bajo la luz del sol, es transportado al Plano Etéreo. Mientras la luz del sol brille en el punto en donde se desvaneció, el sabueso debe permanecer en la Profundidad Etéreo. Tras la puesta de sol, vuelve a la Frontera Etérea en el mismo lugar, momento en el cual normalmente partirá en busca de su manada o su amo. El sabueso es visible en el Plano Material cuando está en la frontera etérea, y viceversa, pero no puede afectar ni ser afectado por nada en el otro plano. Una vez esté adyacente a su amo o a un compañero de nada que esté en el Plano Material, un sabueso Yeth en la Frontera Etérea puede volver al Plano Material como una acción.

Vínculo Telepático. Mientras el sabueso Yeth esté en el mismo plano de existencia que su amo, puede transmitir mágicamente sus sentidos a su amo, y los dos pueden comunicarse telepáticamente con el otro.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 11 (2d6 + 4) daño perforante, mas 14 (4d6) daño psíquico si el blanco está asustado.

Aullido Funesto. El sabueso yeth aulla mágicamente. Cada enemigo a menos de 300 pies del sabueso que pueda escucharse debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedar asustado hasta el final del siguiente turno del sabueso o hasta que este quede incapacitado. Un blanco asustado que comience su turno a menos de 30 pies del sabueso debe usar todo su movimiento en ese turno para intentar alejarse de este lo más posible, debe finalizar el movimiento antes de realizar una acción y debe tomar la rutas más directa, incluso si hay obstáculos. Un blanco que supere la tirada es inmune al aullido de todos los sabuesos yeth durante las siguientes 24 horas.

Sagas

Las sagas se deleitan trayendo la ruina y la miseria al mundo. Su maldad es una parte grande de la naturaleza de una saga que moldéa su forma física y sus poderes mágicos.

Sagas Annis

Las sagas Annis hacen sus guaridas en montañas o colinas. A pesar de estar jorobadas y tener los hombros encorvados, se hallan entre las más grandes y físicamente más imponentes de las sagas, alcanzando los ocho pies de altura.

Atormentando a los Débiles. Aunque las sagas Annis pueden desmembrar a un hombre con facilidad, adoran cazar niños, prefiriendo su carne sobre cualquier otras. Usan las pieles desolladas de sus víctimas para hacer un flexible cuero, y las guarida de una saga suele mostrar con frecuencia signos de este tipo de labores.

Las sagas Annis dejan muestras de su crueldad en los límites de los bosques y otras áreas que reclaman. De esta forma, provocan el miedo y la paranoia en las aldéas y asentamientos cercanos.

Para una saga Annis, nada es más dulce que convertir una vibrante comunidad en un lugar paralizado por el terror, donde la gente nunca se aventura a salir de noche, los extraños son recibidos con enfado y suspicacia, y los padres advierten a sus niños que "sean buenos, o la Annis se os llevará".

Corruptoras de Niños. Cuando una Annis se siente especialmente cruel, se disfraza como una mujer anciana de aspecto maternal, se acerca a un niño en un lugar alejado, y le da un medallón de hierro que puede usar para comunicarse con él. A lo largo del tiempo, la "Abuelita" convence al niño de que está bien tener malos pensamientos y realizar malas acciones; comenzando por romper cosas o salir sin permiso, luego escalando a cosas como empujar a alguien por las escaleras o incendiar una casa. Más pronto o más tarde, la familia del niño y la comunidad se asustarán de la "manzana podrida" entre ellos y deberán enfrentarse a la terrible decisión de si castigar o expulsar al niño

Madre de la Tribu. De una forma parecida en la que traban amistad con los niños para corromperlos, las sagas Annis tienen la tendencia de adoptar a un grupo de ogros, trolls u otras criaturas brutales, gobernándolos mediante la fuerza bruta, el abuso verbal y la supertición.

Aquelarre. Una saga Annis que forma parte de un aquelarre (ver la barra lateral "Aquelarres de Sagas" en el *Manual de Monstruos*) tiene un valor de desafio de 8 (3,900 XP).

Amuleto de Hierro

Una saga Annis puede arrancarse uno de sus dientes o una de sus uñas de hierro y pasar un minuto dándole forma y puliéndolo hasta darle la forma de una moneda, un anillo o un diminuto espejo. A partir de ese momento, cualquier criatura que sostenga este Amuleto de Hierro puede mantener una conversación susurrada con la saga, siempre que la criatura y la saga estén en el mismo plano de existencia y se hallen a menos de 10 millas el uno del otro. El poseedor del Amuleto solo puede escuchar la voz de la saga, no la de cualquier otra criatura o ambiente ruidoso alrededor de la saga. De igual forma, la saga puede escuchar solo al poseedor del Amuleto y no el ruido a su alrededor.

Una saga puede tener hasta tres Amuletos de hierros activos al mismo tiempo. Como acción, puede discernir la localizaicón y distancia aproximada hasta todos Amuletos activos. Puede desactivar instantáneamente cualquiera de sus Amuletos a cualquier distancia (sin que ello requiera de ninguna acción), momento a partir del cual el Amuleto retiene su actual forma pero pierde todas sus propiedades mágicas.

Saga Annis

Fata Grande, caótica maligna

Clase de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 75 (10d10 + 20)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
21 (+5)	12 (+1)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de Salvación Con +5
Habilidadess Engaño +5, Percepción +5
Resistencias al Daño frio,; contundente, cortante y perforante proveniente de ataques no mágicos
Sentidos visión en la oscuridad 60 ft., Percepción pasiva 15
Lenguajes Común, Gigante, Sivano
Desafio 6 (2,300 PX)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos de la saga es el Carisma (CD 13 de salvación de conjuros). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros:
3/día cada uno: *disfrazarse a se mismo* (incluyendo la forma de un humanoide de tamaño mediano), *nube brumosa*

Acciones

Multiataque. La annis realiza tres ataques: uno con su mordisco y otros dos con sus garras.

Mordisco. *Ataque de Arma C/C:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 15 (3d6 + 5) puntos de daño perforante.

Garra. *Ataque de Arma C/C:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 15 (3d6 + 5) puntos de daño cortante.

Abrazo Aplastante. *Ataque de Arma C/C:* +8 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 36 (9d6 + 5) puntos de daño contundente y el blanco queda apresado (CD 15 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que la presa termine, el blanco sufrirá 36 (9d6 + 5) puntos de daño contundente al principio de cada uno de los turnos de la saga. La saga no puede realizar ataques mientras se halla apresando a una criatura de esta forma.





Sagas Bheur

Las sagas Bheur viven en tierras invernales, prefiriendo las montañas cubiertas de nieve. Se vuelven más activas durante el invierno, usando su magia de hielo y del clima para hacer miserable la vida de los asentamientos vecinos.

La piel de una saga Beheur es blanco azulada, como la de una persona que ha muerto congelada. Sus cabellos son blancos pálidos, y están tremendamente delgadas, como si fuera una persona que hubiera sobrevivido al invierno alimentándose de corteza y cuero. Sus ojos son pálidos y rodeados por carne oscura, como su hubiera recibido un moratón. Una bheur porta siempre una retorcida vara de madera grisácea, sobre la cual puede cabalgar como si fuera una escoba voladora y la cual aumenta sus poderes mágicos.

Corazones Frios. Las sagas Bheur se ven atraídas por las acciones egoístas justificadas por un frio extremo, como por ejemplo asesinar a un viajero para quitarle su abrigo, cortar la arboleda de una dríada para coger leña y demás. Estas acciones son especialmente dulces para una bheur si no estçan justificadas, como un avaricioso mercader que acumula más comida para el invierno de la que podría comer mientras otros se mueren de hambre. A las bheur les gusta sembrar estas ideas y epnsamientos en los mortales. Usan su habilidad para cambiar el clima para azotar a las aldeas con nieve y frio extremos, esperando instilar un desamparo que ha que los aldeanos se vuelvan los unos contra los otros.

Las sagas bheur les encanta ver como la gente que no está preparada sufre y muere por sus errores durante el invierno. Se deleitan cuando los mortales cometen actos egoístas y patéticos para sobrevivir, como comer botas y cuero cuando no hay comida.

Horribles de Contemplar. Cuando una bheur se haya completamente inmersa en el fragor de la lucha y hace poco que acaba de matar a uno de sus oponentes, a veces evita el atacar directamente a sus restantes enemigos y se toma unos momentos para alimentarse del cadáver, desmembrándolo y arrancando carne de los huesos. La visión de este salvajismo es suficientemente como para hacer que los testigos de este horrible acto se vena sumidos temporalmente en la locura.

Aquelarre. Una saga bheur que forma parte de un aquelarre (ver la barra lateral "Aquelarre de Sagas en el Manual de Monstruos) tiene un Valor de Desafío de 9 (5,000 PX).

Saga Bheur

Fata Mediana, caótica maligna

Categoría de Armadura 17 (armadura natural)
Puntos de Golpe 91 (14d8 + 28)
Velocidad 30pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	16 (+3)	14 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Wis +4
Habilidades Nature +4, Percepción +4, Sigilo +6, Supervivencia +4
Inmunidades al Daño frio
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 14
Idiomas Auran, Común, Gigante
Desafio 7 (2,900 XP)

Magia de la Vara Gris. La saga porta una vara gris, un bastón grisáceo de madera que es un foco para sus poderes innatos. Puede cabalgar sobnre la vara como si esta fuera una *escoba voladora*. Mientras sostiene la vara, puede lanzar conjuros adicionales con su rasgo de Lanzamiento Innato de Conjuros (estos conjuros aparecen marcados con un asterisco). Si la vara es destruida o perdida, la saga debe construir una nueva, lo cual toma de un año y un día. Solo una saga Bheur puede usar una vara gris.
Caminar sobre el Hielo. La saga puede moverse y trapar sobre superficies heladas sin necesidad de realizar ningún control de característica. Además, el terreno difícil compuesto por hiello o nieve no se cuesta movimiento extra.
Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzmaiento Innato de Conjuros de la saga es el Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 a impactar con ataques de conjuros). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *paralizar persona,* rayo de escarcha*
3/día cada uno: *cono de frio,* tormenta de hiel,* muro de hielo **
1/día cada uno: *controlar el clima*

Acciones

Golpe. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 10 (2d8 + 1} daño contundente mas 3 (ld6) daño de frio.
Festín Enloquecedor. La saga se ceba sobre el cadáver de un enemigos a 5 pies de ella que haya muerto en el último minuto. Cada criatura a elección de la saga que esté a menos de 60 pies de ella y sea capaz de verla debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 15 o quedar asustada de ella durante 1 minuto. Mientras esté asustada de esta forma, una criatura queda incapacitada, no puede entender lo que los demás le dicen, no puede leer y solo dice cosas sin sentido; el DM controla el movimiento de la criatura, el cual es errático. Una criatura puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si misma si tiene éxito. Si la tirada de salvación de una criatura tiene éxito o el efecto termina para ella, esa criatura pasa a ser inmune a los efectos del rasgo de Festín Enloquecedor de la saga durante 24 horas.



TLINCALLI

Los tlincalli, también llamados gente escorpión, son unas criaturas cubiertas de quitina, humanoides desde la cintura para arriba, con el cuerpo inferior de un enorme escorpión, completo con un aguijón al final de una larga cola.

Nómadas del Desierto. Los tlincallis viven de forma austera, cazando al alba y al anochecer- En las horas entre medio, esperan a que pase el calor del día o el frio de la noche enterrándose en arena suelta o tierra, o si el terrno es poco propicio, acechando en cuevas poco profundas. Una tribu de tlincallis permanece en un lugar durante tanto tiempo como lanza sea buena en la zona circundante, aunque podrían visitar los mismos lugares una y otra vez durante sus vagabundeos. La tribu también se asienta de forma tempora en un lugar cuando llega el momento de poner sus huevos y criar a una nueva nidada de jóvenes.

Huevos Venenosos. Los tlincallis depositan sus huevos en lugares cálidos fuera de la luz solar directa, normalmente entre grupos de cactus cerca del lugar donde tengan el campamento. Allí los huevos yacen protegidos por duras cáscaras cubiertas por veneno paralizante similar al producido por sus aguijones. Un depredador que se arriesgara a romper un huevo quedaría indefenso ante los tlincallis que acudieran a investigar.

Secuestradores Horripilantes. Los tlincallis comen lo que matan, pero también se llevan vivas algunas de sus presas cuando tienen nuevas bocas que alimentar. Después de usar sus aguijones para paralizar a las víctimas y sus cadenas barbadas para atarlas, los tlincallis llevan a estos prisioneros de vuelta a su campamento y los atan a formaciones rocosas o formaciones de catus. Allí, las víctimas esperan hasta que el sol se pone y los jóvenes recién salidos del cascarón salen de su guarida para comérselos vivos.

Orgullosos Cazadores. Los tlincallis se ven a si mismos como grandes cazadores. Si una tribu tlincalli se encuentra con un cazador más poderoso, como un dragón azul, el líder debe decidir si el grupo acepta obedecr al cazador superior, marcharse o luchar a muerte para defender el territorio.

Objetos y Armas Improvisados. Los tlincallis no están civilizados y no construyen ciudades, hacen ropa o extraen metales. Si saben, sin embargo, fundir metal recuperado para forjar toscas armas y herramientas.

TLINCALLI

Monstruosidad grande, neutral malvado

Categoría de Armadura 15 (armadura natural)
Puntos de Golpe 85 (l0dl0 + 30)
Velocidad 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	13 (+1)	16 (+3)	8 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +4, Supervivencia +4
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Tlincalli
Desafio 5 (1,800 XP)

ACCIONES

Multiataque. El tlincalli realiza dos ataques: uno con su espada larga o con su cadena barbada, y uno con su aguijón.

Espada Larga. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance S pies, un blanco. *Al impactar:* 1 (ld8 + 3) daño cortante, o 8 (ldl0 + 3) daño cortante si se usa con las dos manos.

Cadena Barbada. Ataque de Arma C/C.: +6 a impactar, alcance 10 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño perforante, y el blanco queda apresado (CD 11 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que esta presa no termine el blanco está inmovilizado, y el tlincalli no puede usar la cadena barbada contra otro blanco.

Aguijón. Ataque de Arma C/C.: +6 a impactart alcance S pies, una criatura. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño perforante mas 14 (4d6) daño de veneno, y el blanco debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 14 o quedar envenenado durante 1 minuto. Si falla la tirada de salvación por 5 o mas, el blanco queda también paralizado mientras siga envenenado. El blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito en la tirada.

Tritones de Fuego

En las regiones que contienen fuentes termales, actividad volcánica o condiciones húmedas y cálidas parecidas, pueden ser encontrados los tritones de fuego. Estos humanoides anfibios viven bajo una teocrácia militarista que adora al fuego elemental en su peor encarnación.

Buscadores de Calor. Los tritones de fuego necesitan agua claiente para vivir y reproducirse. Un tritón de fuego se enlentece, física y mentalmente, después de pasar una semana lejoes de una fuente externa de calor húmedo. Una falta prolongada de calor puede acabar con una comunidad de tritones de fuego, ya que las criaturas entran en hibernación y sus huevos dejan de desarrollarse.

Los tritones de fuego cavan en busca de fuentes de calor en la tierra, como fango hirviente y fuentes termales, los cuales son lugares ideales para que ellos se asientes. Através de la excavación y minería en el área, crean espacios de vivienda y obtienen un amplio suministro de minerales para otros usos, como fundición, herrería y alquimia. Una guarida de los tritones de fuego suele disponer de una reed de canales y canalones para hacer circulor agua caliente atráves del asentamiento.

La alquimia practicada por los tritones de fuego se centra en el fuego. Una de sus mezclas favoritas es una pasta hecha con sulfuro, sales minerasles y aceite. Los tritones de fuego mascan habitulamente esta mezcla, porque el hacerlo les produce un agradable calor en el interior y les permite escupir una pequelña bola de llamas. La mayor parte de los tritones de fuego portan consigo un contenedor con esta mezcla en su interior.

Militantes Religiosos. La sociedad y cultura de los tritones de fuego están basadas en la adoración a Imix, el Príncipe del Fuego Malvado. Esta veneración a Imix lleva a los tritones de fuego a ser agresivos, iracundos y crueles. Los brujos tritones de fuego de Imix enseñan estos preceptos demostrando ellos mismos estas cualidades, un guerrero tritón de fuego en combate puede ser "tocado por el Señor del Fuego", entrando en un estado de furio casi imparable.

Los brujos de Imix ordenan a los guerreros que prueben su valor en incursiones para traer de vuelta tesoros y cautivos. Los brujos escogen el botín más valioso como ofrenda a Imixi, y luego aquellos que participaron en la incursión se dividen el resto de acuerdo a sus méritos. Los prisioneros que no tienen una utilidad evidente son sacrificador a Imix ay luego devorados. Aquellos que son considerados capaces de trabajar en la minería y realizar otras tareas en la guarida son mantenidos como esclavos durante un tiempo antes de compartir ese mismo destino.

Cuando los tritones de fuego se unen para la guerra, en lugar de para realizar meras incursiones, no toman prisioneros. sSu objetivo no es menos que la completa aniquilación de sus enemigos y reservan su animosidad más granda para otras tribus de su raza. Si dos grupos de tritones de fuego se encuentran, es probable que estén compitiendo por el mismo territorio, y una sangrienta batalla es el resultado más normal.

Zancudos Gigantes. Los tritones de fuego tienen una relación cercana con un tipo de bestia monstruosa que creen que Imix les envió para ayudarles, mostrada por la capacidad de esas criaturas de lanzar chorros de llamas contra enemigos lejanos. Llamados Zancudos Gigantes, estos monstruos son una mezcla de pájaro y reptil, pero no son ninguno de ambos. Los tritones de fuego proporcionan refugio, comida y campos de cría en sus guarida para los zancudos, y loszancudos sirven voluntariamente como monturas para los soldados de élite de los tritones de fuego.



Guerrero Tritón de Fuego

Humanoide Mediano (tritón de fuego), neutral malvado

Categoría de Armadura 16 (chain shirt, shield)
Puntos de Golpe 22 (4d8 + 4)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	7 (-2)	11 (+0)	8(-1)

Inmunidades al Daño fuego
Sentidos Percepción Pasiva l 0
Idiomas Dracónico, lgnano
Desafio 1/2 (100 XP)

Anfibio. El tritón de fuego puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. El Tritón de Fuego realiza dos ataques con su cimitarra.

Cimitarra. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld6 + 1) daño cortante.

Escupir Fuego (Recarga Después de un Descanso Corto o Largo). El Tritón de Fuego escupe fuego a una criatura a menos de 10 pies de él. La criatura debe realizar una tirada de salvación dde Destreza CD 11, sufriendo 9 (2d8) puntos de daño por fuego si falla la tirada de salvación, o la mitad de daño si tiene éxito.



> **ES SIEMPRE UNA LUCHA A MUERTE PARA ELLOS, POR LO QUE TAMBIÉN LO ES PARA VOSOTROS**
>
> **-ELMINSTER**

Zancudo Gigante

Monstruosidad Grande, Neutral Malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 22 (3dl0 + 6}
Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	14 (+2)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Inmunidades al Daño fuego
Sentidos Percepción Pasiva 11
Idiomas-
Desafio 1 {200 XP}

Abosricón de Fuego. Cuando el zancudo gigante se ve sujeto a daño por fuego, no sufre ningún daño y recupera un número de Puntos de Golpe igual a la mitad del daño por fuego recibido.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance S pies, un blanco. Al impactar: 8 { ld8 + 4) daño perforante.
Estallido Ígneo (Recarga 5-6). El zancudo gigante lanza una esfera de llamas a un punto que pueda ver a menos de 60 de su posición. Cada criatura en una esfera de 10 pies de radio centrada en ese punto debe realizar una tirada de salvación de Destreza CD 12, sufriendo 14 (4d6) puntos de daño por fuego su falla la tirada o la mitad de daño si la supera. El fuego se extiende tras las esquinas e incendia objetos inflamables que no estén siendo llevados o portados.

Tritón Brujo de Imix

Humanoide Mediano (Tritón de Fuego), neutral malvado

Categoría de Armadura 10 (13 con *Armadura de Mago*)
Puntos de Golpe 33 (6d8 + 6)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	11 (+0)	14 (+2)

Inmunidades al Daño fuego
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies (penetra la oscuridad mágica), Percepción Pasiva 10
Idiomas Dracónico, lgnano
Desafio 1 (200 XP)

Anfibio. El tritón de fuego puede respirar aire y agua.
Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de lanzamiento de conjuros innatos del tritón de fuego es el Carisma. El tritón de fuego puede lanzar de forma innata *armadura de mago* (solo a si mismo) a voluntado, sin requerir de componentes materiales.
Lanzamiento de Conjuros. El tritón de fuego es un lanzador de conjuros de 3º nivel. Su característica de lanzamiento de Conjuros es el Carisma (salvación de Conjuros CD 12, +4 a impactar con ataquesde conjuros). Recuperar sus espacios de conjuros gastados cuando termina un descanso largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo arcano:
Trucos (a voluntad): *dardo ígneo, guía, luz, mano de mago, prestidigitación*
1º-2º nivel (2 2espacios de 2º nivel): *manos ardientes, esfera llamenante, reprensión infernal, rayo abrasador*
Bendición de lmix. Cuando el tritón de fuego reduce a un enemigo a 0 puntos de golpe, gana 5 puntos de golpe temporales.

Acciones

Lucero del Alba. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. **Al impactar:** S (ld8 + 1) daño perforante.



Vargouille

Aullante, aleteantes y repugnantes de contemplar, con un cuerpo con una cabeza cercenada y alas como las de un murciélago en lugar de orejas, las vargouilles salen hirviendo del Abismo para infestar otros planos de la existencia, como Carceri, en donde son una amenaza. Cada vargouilleporta una enfermedad que crea mas de los suyos; una bandada de vargouilles en vuelo es una plaga de caos y maldad esperando a que se desate.

Molestias Abisales. Los enjambres de vargouilles aletean a través de las cavernas ycielos del Abismo. Se les presta poca atención por parte de los demonios más poderosos e inteligentes, dado que las vargouilles no puede causarles ningún daño. Incluso los demonios más débiles, como los manes o un dretch, solo temen a las vargouilles si aparecen en grandes números. En los Planos Inferiores, las vargouilles rara vez tienen la posibilidad de comer presas que no sean pequeñas sabandijas. Generalmente, lamen el icor que queda atrás cuadno un infernal mata a otro.

El Mundo Espera. Dada su hambre instintiva por presas vivas, las vargouilles están ansiosas de escapar de los Planos Inferiores. En raras ocasiones, la invocación de un demonio a otro plano puede traer consigo una vargouille en el proceso, la cual se aferra como una garrapata. Las precauciones que un mortal toma para contener y controlar a un demonio rara vez tienen en cuenta a los polizones, por lo que de esta forma una vargouille puede entrar en el mundo.

Reproducción Espantosa. Las vargouilles que merodean libres en el Plano Material son una terrible amenaza para todas las criaturas, especialmente los humanoides. Su horrible aullido para paralizar a otras criaturas llenándolas de miedo, y esas víctimas están indefensas para resistir el beso maldito de una vargouille.

El beso de una vargouilla infecta a un humanoide con una maldición infernal. Si se le permite que siga su curso, la maldición trae consigo una desagradable transformación mientras un espíritu abisal invade el cuerpo de la persona. A lo largo del transcurso de horas, la cabeza de la víctima asume aspectos infernales como colmillos tentáculos y cuernos. Al mismo tiempo, las orejas de la persona se hace más grandes, expandiéndose y transformándose en apéndices parecidos a alas. En los momentos finales, la cabeza se separa del cuerpo en una explosión de sangre, convirtiéndose en otra vargouille, la cual generalmente lame ansiosamente sus propios fluidos. La luz del solo o la brillante iluminación de un conjuro de *luz diurna* puede retrasar esta transformación, y como resultado, las vargouilles rechazan de forma instintiva la luz brillante

Vargouille

Infernal Diminuto, caótico malvado

Categoría de Armadura 12
Puntos de Golpe 13 (3d4 + 6)
Velocidad 5 pies, volando 40 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (-2)	14 (+2)	14 (+2)	4 (-3)	7 (-2)	2 (-4)

Resistencias al Daño frio, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 8
Idiomas entiende el Abisal, Infernal, y cualquier Idiomas que conociera antes de convertirse en una vargouille, pero no puede hablar
Desafio 1 (200 XP)

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* S (ld6 + 2) daño perforante mas 10 (3d6) daño de veneno.

Besos. La vargouille besa a un humanoide incapacitad a menos de 5 pies de ella. El blanco debe superar una tirada de salvación de Carisma CD 12 o quedar maldecido. El blanco maldecido pierde 1 punto de Carisma por hora, mientras su cabeza comienza a asumir un aspecto ifnernal. La maldición no avanza mientras el blanco está bajo la luz del sol o en el área de un conjuro de luz diurna; no cuentes ese tiempo. Cuando el Carisma de la criatura maldita llega a 2, esta muere, y la cabeza se separa de su cuerpo y se convierte en una nueva vargouilla. Lanzar retirar maldición, restauración mayor o conjuros similar sobre el blanco antes de la transformación puede terminar con la maldición. Hacer esto deshace los cambios sufridos por el blanco a causa de la maladición.

Chillido Aturdidor. La vargouille chilla. Cada humanoide y bestia a menos de 30 pies de la vargouille y capaz de escucharla debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 12 o quedar asustado hasta el final del siguiente turno de la vargouille. Mientras esté asustado de esta forma, un blanco queda aturdido. Si la tirada de salvación de un blñanco tiene éxito o el efecto termina para él, el blanco es inmune al Chillido Aturdidor de todas las vargouilles durante 1 hora.

> **Si te encuentras con un humano y hay algo resbaladizo en él, podría ser un vástago profundo. O un embaucador, o un pescatero. A veces el olor a pescado es solo olor a pescado**
>
> **-Volo**



Vástago Profundo

Los vástagos profundos comenzaron su vida suendo gente que fue robdada de la orilla o slavada de barcos que se estaban hundiendo a los que les ofreció un terrible trato por parte de un poder submarino: rendir cuerpo y alma o ahogarse. Aquellos que aceptan son sometidos a un antiguo ritual extendido entre las criaturas subacuáticas malvadas. Sus métodos son dolorosos y el resultado es incierto, pero cuando funciona, la magia transforma a una criatura que respira aire en un cambiaformas que puede asumir una forma que se encuentra en su elemento bajo las olas.

Espías del Mar. Un vátago profundo emerge de las profundidades bajo servicio de su amo subacuático, el cual suele ser un kraken u otro antiguo ser de las profundiades. Mientras visten la mente y el cuerpo de la persona que fueron como si fuera una máscara, la criatura está dedicada a cumplir los deseos de su amgo. A veces un vástago profundo vuelve a su antiguo hogar y se le ofrece el recibimiento de un héroe, encontrado con vida de forma inesperada cuando se había perdido toda esperanza. Otras veces el vástago asume una nueva identidad. En cualquier caso, es el deber de un vástago de las profundidades el infiltrarse en el mundo de la superficie e informar a su amo. Cuando se dedica a su tarea, vástago se interna en la vida de enemigo desprevenido como un nuevo amigo, un amante irresistible el candidato perfecto para un trabajo u otro papel que le permitra cumplir las órdenes de su amo.

Asesinos de Corazón Gélido. El entrenamiento al que es sometido un vástago profundo lo despoja de empatía por aquellos a los que espía. Aunque uno podría comportarse como si estuviera enamorado, reírse con las bromas de un amigo o aprece ofendido por alguna injusticia, cada uno de estos actos es algo artificial para el vástago, un medio para lograr un fin. Cree que su verdadera forma es la que asume cuando vuelve al mar que considera su hogar. Ironicamente, un vástago profundo que resulta muerto en su forma psicina es despojado de la magia que le robó las emociones, dejando atrás el cadáver de la persona que una vez fue el vástago de las profundidades.

Vástago Profundo

Humanoide mediano (cambiaformas), neutral malvado

Categoría de Armadura 11
Puntos de Golpe 67 (9d8 + 27)
Velocidad 30 pies (20 pies y nadando 40 pies en forma híbrida)

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	13 (+1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Tiradas de Salvación Sab +3, Car +4
Habilidades Engaño +6, Intuición +3, Juegos de Manos +3, Sigilo +3
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies, Percepción Pasiva 11
Idiomas Acuano, Común, canto de ladrones
Desafío 3 (700 XP)

Cambiaformas. El vástago profundo puede usar su acción para polimorfarse en su forma híbrida humanoide pez o de vuelta a su forma verdadera. Sus estadísticas, excepto su velocidad, son las mismas en ambas formas. Cualquier equipo que vista o porte no se ve transformado. El Vástago profundo vuelve a su forma verdadera si muere.
Anfibio (Solo Forma Híbrida). El vástago profundo puede respirar aire y agua.

Acciones

Multiataque. En forma humanoide, el vástago profundo realiza dos ataques cuerpo a cuerpo. En forma híbrida, el vástago profundo realiza tres ataques, uno con su mordisco y dos con sus garras.
Hacha de Batalla (Solo Forma Humanoide). Ataque de Arma C/C: +6 a Impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (ld8 + 4) daño cortante, o 9 (ldl0 + 4) daño cortante si se usa con las dos manos.

Mordisco (Solo forma Híbrida). Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al impactar:* 6 {ld4 + 4) daño perforante.

Garra (Solo forma Híbrida). Ataque de Arma C/C: +6 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 7 (ld6 + 4) daño cortante.

Rechinar Psíquico (Solo forma Híbrida, se Recarga tras un descanso Corto o Largo). El vástago profundo emite un terrible chillido audible en un radio de 300 pies. Las criaturas a menos de 30 pies del vástago profundo debe superar una tirada de salvación de Sabiduría CD 13 o quedar aturdidad hasta el siguiente turno del vçastago profundo. En el agua, el rechinar psíquico también transmite telepáticamente a su amo las memorias del vástago profundado, sin importar la distancia, siempre que el vástago y su amo se encuentren en el mismo cuerpo de agua.

Vegepigmeos

Los vegepigmeos son criaturas fúngicas que viven en simples unidades tribales, cazando en busca de sustento y esparciendo las esporas mediante las cuales se reproducen.

Plantas Primitivas. Los vegepigmeos, también conocidas como gente moho, o mohosos, habitan áreas oscuras que son cálidas y húmedas, por lo que generalmente son más comúnmente encontrados bajo tierra o en bosques densos en los que penetra poca luz solar. Un vegepigmeo siempre un vínculo con otras plantas y criaturas fúngicas, y por lo tanto, las tribus de vegepigmeos coexisten bien con criaturas como micónidos, chillones y hongos violeta.

Aunque prefieren comer carne fresca, huesos y sangre, los vegepigmeos pueden absorver nutrientes del suelo y muchos otros tipos de materia orgánica, lo que significa que rara vez pasan hambre. Un vegepigmeo puede sisear y hacer otros sonidos forzando el aire a través de su boca, pero no puede hablar de una forma convencional. Entre ellos, los vegepigmeos se comunican mediante siseos, gestos y tamborileos rçítmicos sobre el cuerpo. Los vegepigmeos construyen y fabrican pocas cosas, cualquier equipo que tengan habrá sido adquirido de otras criaturas o copiando simples construcciones que hayan visto.

Moho Rojizo

El hongo conocido como moho rojizo es de clor marrón rojizo y puede ser encontrado solo en lugares oscuros, cálidos y húmedos. El moho rojizo extendido sobre un objeto de metal puede ser confundido con óxido y un control exitoso de Inteligencia (Naturaleza) o Sabiduría (Supervivencia) CD 15 es requerido para poder identificarlo de forma precisa en esos casos.

Cualquier criatura que se acerque a menos de 5 pies de un moho rojizo debe realizar una tirada de salvación de Constitución CD 13 mientras el moho emite una nube de esporas. Si falla la tirada, el objetivo queda envenenado. Mientras está envenenada de esta forma la criatura sufre 7 (2d6)puntos de daño de veneno al comienzo de cada uno de sus turnos, escupiendo moho mientras este produce daño. La criatura puede reptir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tiene éxito en la tirada. Cualquier magia que neutralice veneno o cure enfermedad mata la infestación.

Una criatura reducida a 0 puntos de golpe por el veneno del hongo muere. Si la criatura muerta es una bestia, un gigante o un humanoide, uno o más vegepigmeos recién nacidos emergerán de su cadáver 24 horas más tarde, un recién nacido de un cadáver Pequeño, dos de uno Mediano, cuatro de un cadáver grande o dieciséis de un cadáver gargantuesco.

El moho rojizo puede ser difícil de destruir, ya que la mayor parte de tipos de daño no le producen efecto alguno. Los efectos que producen daño por ácido, encrótico o radiante matan 1 pie cuadrado de hongo por punto de daño producido. Una, libra de sal, un galón de alcohol o un efecto mágico que cure la enfermedad mata el hongo rojizo em un área cuadrada de 10 pies de lado. La luz del sol mata cualquier hongo rojizo que haya en el área cubierta por la luz.

El Moho crea Moho. Los vegepigmeos se originan de los restos dejados cuando un humanoide o un gigante resculta muerto por un moho rojizo. Uno o más vegepigmeos emergen del cadaver un día más tarde. Si una bestia como un perro o un oso muere por el moho rojizo, el resultado es una forma fúngica bestial llamada espinoso en lugar de un vegepigmeo de forma humanoide. Los espinosos son menos inteligentes que los vegepigmeos, pero tienen mayor tamaño y ferocidad, así como u cuerpo cubierto de espinas.

Según un vegepigmeo va envejeciendo, se hace más duro y desarrolla racimos de esporas en su cuerpo. Los vegepigmeos portadores de esporas son respetados por los demás vegepigmeos, por lo que los extraños se refieren a estos vegepigmeos como jedes. Un jefe puede spulsar sus esporas en un estallido, infectando a las criaturas cercanas. Si una criatura muere mientras está infectada, su cadáver produce vegepigmeos de la misma forma que el moho rojizo. Nadie sabe a ciencia cierta de donde vino el moho rojizo. Una anotación histórica habla de aventureros en una rimponente cadena montañosa que descubrieron moho rojizo y vegepigmeos en un peculiar Dungeon de metal lleno de extrañas formas de vida.

Otras historia dice que unos exploradores encontraron moho rojizo en un cráter dejado por una estrella fugaz, con vegepigmeos infestando una cercana y densa jungla.

Vegepigmeo

Planta Pequeña, neutral

Categoría de Armadura 13 (armadura natural)
Puntos de Golpe 9 (2d6 + 2)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
7 (-2)	14 (+2)	13 (+1)	6 (-2)	11 (+0)	7 (-2)

Habilidades Percepción +2, Sigilo +4
Resistencias al Daño relámpago, perforante
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas Vegepygmy
Desafio 1/4 (SO XP)

Camuflaje Vegetal. Elvegepigmeo tiene ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) que haga en terreno con amplia cobertura de vida vegetal.

Regeneración. El vegepigmeorecupera 3 puntos de golpe al principio de su turno. Si el vegepigmeo sufre daño por frio, fuego o necrçotico, este rasgo no funciona hasta el comienzo del siguiente turno del vegepigmeo. El vegepigmeo es destruido solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Acciones

Garras. Ataque de Arma C/C: + 4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño cortante.

Honda. Ataque de Arma a distancia: +4 a impactar, rango 30/120 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño contundente.



Vegepigmeo Jefe

Planta Pequeña, neutral

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 33 (6d6 + 12)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	7 (-2)	12 (+1)	9 (-1)

Habilidades Percepción +3, Sigilo +4
Resistencias al Daño relámpago, perforante
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 13
Idiomas Vegepigmeo
Desafio 2 (450 XP)

Camuflaje Vegetal. Elvegepigmeo tiene ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) que haga en terreno con amplia cobertura de vida vegetal.

Regeneración. El vegepigmeorecupera 3 puntos de golpe al principio de su turno. Si el vegepigmeo sufre daño por frio, fuego o necrçotico, este rasgo no funciona hasta el comienzo del siguiente turno del vegepigmeo. El vegepigmeo es destruido solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Acciones

Multiataque. El vegepigmeo realiza dos ataques con sus garras o dos ataques con su lanza.

Garras. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño cortante.

Lanza. Ataque de Arma C/C o a distancia: +4 a impactar, alcance 5 pies or rango 20/60 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño perforante, o 6 (ld8 + 2) daño perforante si se usa con las dos manos para realizar un ataque cuerpo a cuerpo.

Esporas (1/Día). Una nube de 15 pies de radio de esporas tóxicas se extiende desde el vegepigmeo. Las esporas se extienden por las esquinas. Cada criatura en el área que no sea una planta debe superar una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenado. Mientras está envenenado de esta forma, un blanco sufre 9 (2d8) daño de veneno al comienzo de cada uno de sus turnos. Un blanco puede repetir la tirada de salvación a al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto si tien éxito en la tirada.

Espinoso

Medium plant, neutral

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 27 (Sd8 + 5)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
13 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	2 (42)	10 (+0)	6 (-2)

Habilidades Percepción +4, Sigilo +3
Resistencias al Daño relámpago, perforante
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 14
Idiomas -
Desafio 1 (200 XP)

Camuflaje Vegetal. El vegepigmeo tiene ventaja en todos los controles de Destreza (Sigilo) que haga en terreno con amplia cobertura de vida vegetal.

Regeneración. El vegepigmeo recupera 3 puntos de golpe al principio de su turno. Si el vegepigmeo sufre daño por frio, fuego o necrçotico, este rasgo no funciona hasta el comienzo del siguiente turno del vegepigmeo. El vegepigmeo es destruido solo si comienza su turno con 0 puntos de golpe y no se regenera.

Cuerpo Espinoso. Al comienzo de su turno, el espinoso produce 2 (ld4) daño perforante a cualquier criatura en presa con él.

Acciones

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 8 (2d6 + 1) daño perforante.

Xvarts

Los xvarts son crueles y cobardes humanoides engendrados por un cobarde semidios renegado. Tienen la piel azul, ojos de un vivo color naranja y grandes entradas, similares a la apariencia de su creador. Tienen unos 3 pies de alto.

Los xvarts viven en remotas colinas, bosques y cuevas. Cada tribu es liderada por un portavoz, el cual suele ser el más inteligente entre ellos. Seste sirve como embajador de la tribu y a veces suele llevar cortos zancos y pesadas túnicas para parecer más alto e importante. El resto de la tribu caza en busca de comida, saqueando huertos y robando ganado de las grankas cercanas si la caza no va bien. Los xvarts no son una gran amenaza para los lugares civilizados ya que son algo temorosos de los humanos, enanos y elfos.

La Traición de Raxivort. Todos los xvarts son la progenie degenerada de una entidad llamada Raxivort, la cual sirvió una vez a Graz'zt, el Príncipe Oscuro, como su tesorero. Raxivort pasó largos siglos vigilando el tesoro, y con el tiempo creció su ansia por hacerse con las riquezas de su amo. En un audaz movimiento, saqueó una de las cámaras del tesoro y huyó al Plano Material. Uno de los tesoros que robó fue el Huso del infinito, una astilla criatalina de los primeros días del multiverso que podía transformar a una criatura tan humilde como Raxivort en un Semidios. Después de haber ascendido a la apoteosis, Raxivort forjó un reino llamado las Alcantarillas Negras, dentor de Pandesmos, la capa superior de Pandemonium. Sin embargo, disfrutó de su ascensión dvina solo de forma breve, antes de que Graz'zt desatara su venganza. El príncipe demoníaco no tenía necesidad de recuperar el Huso del Infinito, ya que ya poseía un poder mayor del que el artefacto le podría proporcionar. Por el contrario, envió a sus agentes a lo largo y ancho del multiverso para extender la noticia sobre lo que el Huso podría hacer y sobre la patética y lamentable criatura que lo poseía. Poc después Raxivort fue perseguido por una variedad de enemigos, todos ellos ansiosos por reclamar el Huso para si..

Enfrentado a su inminente destrucción, Raxivort concibió un plan. Huyendo al Plano Material vegabundeó por una variedad de mundos y engendró criaturas que eran sus duplicados exactos. Estos eran los xvarts, iguales a Raxivort en apariencia pero que también desbarataban cualquier magia que se usara para rastrearlo. Los conjuros, rituales y otros efectos que pudieran revelar la localización de Raxivort apuntarían por el contrario al xvart más cercano.

Aunque la oleada inicial de ataques por parte de sus enemigos ha menguado, Raxivort sabe que los poderes planarios son pacientes.

Permanece escondido, un remedo de semidios que hace poco más que vagabundear por los planos, engendrando incluso más xvarts para garantizar su supervivencia continuada.

Matones Avariciosos. Los xvarts tienen todos los defenctos de su creador y pocas cualidades que los rediman. Carecen del equipamiento físico para reproducirse, así como de la inclinación para hacerlo. Son avariciosos, intrigantes y están obsesionados con adquirir objetos valiosos, cuando más adornados o extraños mejor. Saben que son defectuosos y esta escasa chispa de autoconciencia solo magnifica sus demás deficiencias.

Odian a casi cualquier criatura que perciban como mejor de lo que ellos son, lo cual incluye a casi cualquiera con el que se encuentran, pero la mayor parte del tiempo carecen del coraje o arrojo para actuar en base a ese odio. Sus miedos les han llevado a vivir o bien en sombríos lugares en los límites de los territorios civilizados





O en áreas rechazadas u olvidadas por criaturas más poderosas. En otras palabras, los xvarts viven en lugares donde las sabandijas normales podrían medrar.

A pesar de su embrollada naturaleza, todos los xvarts mantiene una infatigable devoción a Raxivort. Cuando las cosas no les van bien, los xvarts asumen de forma natural que Raxivort está enfadado. Para apaciguar a su asediado señor, preparan secuestros. Construyen redes para capturar a sus enemigos, los cuales son arrastrados de vuelta a la guarida y sacrificados en altares improvisados. Raxivort puede escuchar sus súplicas, pero la mayor parte del tiempo está demasiado asustado como para salir de su escondrijo. Ocasionalmente, aparece ante un tribu de adoradores como un xvart de 9 pies de altura que porta un gran saco vacío.

En todas esas ocasiones, Raxivort toma todo el tesoro que la tribu haya acumulado, lo mete en su saco y desaparece, sin dejar nada atrás como compensación.



Portavoces Xvart

A xvart tribe has one speaker that serves as its leader. The speaker has the statistics of a normal xvart, except that it has an I ntelltgence of 13 (.fl} and knows one additional language· (ually Común or G.obUn).

Maestros de las Sabandijas. Las ratas y murciélagos (incluyendo los especímenes de tamaño Gigante) se ven atraídos naturalmente hacia los xvarts, y los xvarts domestican a esas bestias para comida y para luchar. Los xvarts forman también alianzas con los hombres rata, aunque en esos acuerdos lo licántropos son la parte dominante. Esta relación se remonta a la naturaleza divina de Raxivort. Incluso aunque los xvarts heredaron la avaricia y cobardía de Raxivort, también obtuviern su habilidad de formar vínculos con esas criaturas.

Brujos Xvart. Un xvart puede forjar un pacto con Raxivort robando un objeto de tal valor que el propio semidios se aparece ante el xvart para reclamarlo. Después de entregar el objeto a Raxivort, el xvart piede poderes mágicos a cambio, de tal forma que así pueda encontrar y entregar tesoros incluso más valiosos para que acaben bajo la custodia de Raxivort. Si el semidios así lo acepta, imbuye al xvarto con una mayor sabiduría y carisma y le otorga el rasgo de Lanzamiento de Conjuros de un brujo antes de volver al aullante caos de Pandemonium. Los brujos arcanos de Raxivort son respetados y temidos en la sociedad xvart, pero tienen un escaso interés en manejar poder político. Rebuscan en la espesura, viejas ruinas y Dungeons en busca de tesoros, normalmente con un puñado de sicofantes xvart y ratas gigantes como guardaespaldas.

Xvart

Humanoide Pequeño (xvart), caótico malvado

Categoría de Armadura 13 (cota de cuero)
Puntos de Golpe 7 (2d6)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)	8 (-1)	7 (-2)	7 (-2)

Habilidades Sigilo +4
Sentidos Visión en la Oscuridad 30 pies, Percepción Pasiva 8
Idiomas Abisal
Desafio 1/8 (25 XP)

Astucia Baja. El xvart puede realizar la acción de Retirada como acción bonificada en cada uno de sus turnos.

Pandilla Abrumadora. El xvart tiene ventaja en todos los controles de Fuerza (Atletismo) realizados para empujar a una criatura si al menos uno de los aliados del xvart se halla a menos de 5 pies del blanco y el aliado no está incapacitado.

Lengua de Raxivort. El xvart pued comunicarse con murciélagos y ratas normales, así como con murciélagos y ratas gigantes.

Acciones

Espada Corta. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, one target. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño perforante.

Honda. Ataque de Arma a distancia: +4 a impactar, rango 30/120 pies, un blanco. *Al impactar:* 4 (ld4 + 2) daño contundente.

Xvart Brujo de Raxivort

Humanoide Pequeño (xvart), caótico malvado

Categoría de Armadura 12 (15 with mage armor)
Puntos de Golpe 22 (5d6 + 5)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
8 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	11 (+0)	12 (+1)

Habilidades Sigilo +3
Sentidos Visión en la Oscuridad 30 pies, Percepción Pasiva 10
Idiomas Abisal
Desafio l (200 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros. La característica de Lanzamiento innato de conjuros del xvart es el Carisma. Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: *detectar magia, armadura de mago* (solo a si mismo)

Lanzamiento de Conjuros. El xvart es un lanzador de conjuros de 3º nivel. Su característica de Lanzamiento de conjuros es el Carisma (salvación de conjuros CD 11, +3 a impactar con ataques de conjuro). Recupera sus espacios de conjuro gastados cuando termina un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo arcano:
Trucos (a voluntad): estallido sobrenatural, mano de mago, ilusión menor, rociada de veneno, prestidigitación
1º-2º nivel (2 espacios de 2º nivel): *manos ardientes, retirada expeditima, invisibilidad, rayo abrasador*

Astucia Baja. El xvart puede realizar la acción de Retirada como acción bonificada en cada uno de sus turnos.

Bendición de Raxivort. Cuando el xvart reduce a un enemigo a 0 puntos de golpe, el xvart gana 4 puntos de golpe temporales.

Lengua de Raxivort. El xvart puede comunicarse con murciélagos y ratas normales, así como con murciélagos y ratas gigantes.

Acciones

Cimitarra. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño cortante.

Yuan-ti

Los yuan-ti mestizos que se convierten en devotos sacerdotales de una deidad en particular, ya sea Sseth, Dendar la Serpiente Nocturna o Merrshaulk, a veces suben entre las filas para convertirse en líderes espirituales entre la gente serpiente. Estos sacerdotes realizan ritos sacrificiales para apaciguar a sus viles dioses. También descritos aquí están el degenerado guardia y el horripilante yuan-ti anathema.

Yuan-ti Anatema

La búsqueda de la deificación de un yuan-ti puede llevarlo a realizar un ritual que, si es exitoso, lo transmuta en una forma superior: un yuan-ti anatema. Este ritual exige el sacrificio de cientos de serpientes y que la abominación se bañe en la sangre de sus enemigos. La transformación es rápida aunque dolorosa. No todos los yuan-ti ansían ver a uno de los suyos convertido en anatema, ya que los anatemas subyugan de froma brutal a sus inferiores para sus propios y nefarios fines.

No del Todo Divinos. Un anatema se considera un semidios en el camino a ser una deidad mayor. Exige obediencia de los yuan-ti más débiles y usa todos los recursos que tiene a su alcance para lanzar



Yuan-ti Anatema

Monstruosidad Enorme (cambiaformas, yuan-ti), neutral malvado

Categoría de Armadura 16 (armadura natural)
Puntos de Golpe 189 (18d12+ 72)
Velocidad 40 pies, trepando 30 pies, nadando 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
23 (+6)	13 (+1)	19 (+4)	19 (+4)	17 (+3)	20 (+5)

Habilidades Percepción +7, Sigilo +5
Resistencias al Daño acido, fuego, relámpago
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Vista a Ciegas 30 pies, Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 17
Idiomas Abisal, Común, Draconic
Desafío 12 (8,400 XP)

Lanzamiento Innato de Conjuros (Solo Forma de Anatema). La característica de Lanzamiento innato de conjuros del anatema es el Carisma (salvación de conjuros CD 17). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *amistad animal* (solo serpientes)
3/día cada uno: *oscuridad, enredar, miedo, acelerar, sugestión, polimorfar*
1/día: *palabra divina*

Resistencia Mágica El anatema tiene ventaja en las tiradas de salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Aura de Ofidiofobia. Cualquier criatura a elección del anatema, que no sea una serpiente o un yuan-ti, que comience su turno a menos de 30 pies del anatema y que pueda verlo o escucharlo debe supear una tirada de salvación de Sabiduría CD 17 o quedar asustado. Un blanco asustado puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con el efecto sobre si mismo si tiene éxito en la tirada. Si la tirada de salvación es exitosa o si el efecto termina sobre el blanco ese blanco es inmune a este aura durante las siguientes 24 horas.

Cambiaformas. El anatema puede usar su acción para polimorfarse en una Serpiente Constrictora enorme o de vuelta a su verdadera forma.ñ Cualquier equipamiento que vista o porte no se transforma con él.

Seis Cabezas. El anatema tiene ventaja en los controles de Sabiduría (Percepción) y en las tiradas de salvación contra ser cegado, hechizado, ensordecido, asustado, aturdido o dejado inconsciente.

Acciones

Multiataque (Solo Forma de Anatema). El anatema realiza dos ataques de Garra, un ataque de Constreñiry un ataque de Ráfaga de Mordiscos.
Garra (Solo Forma de Anatema). Ataque de Arma C/C: + 10 a impactart alcance 10 pies, un blanco. *Al impactar:* 13 (2d6 + 6) daño cortante.
Constreñir. Ataque de Arma C/C: +10 a impactar, alcance 15 pies, una criatura Grande o más pequeña. *Al impactar:* 16 (3d6 + 6) contundente damage mas 7 (2d6) daño por ácido, y el blanco queda apresado (CD 16 para escapar). Hsta que esta presa termine el blanco queda inmovilizado y sufre 16 (3d6 + 6) daño contundente mas 7 (2d6) daño por ácido al comienzo de cada uno de sus turnos, y el anatema no puede constreñir a otro blanco.
Ráfaga de Mordiscos. Ataque de Arma C/C: +10 a impactar, alcance 10 pies, una criatura. *Al impactar:* 27 (6d6 + 6) daño perforante plus 14 (4d6) daño de veneno.

> ### Creando un Guardián de la Prole
> Los yuan-ti crean guardianes de la prole con humanoides capturados. Cada sujeto es hecho beber una poción especial que lo transforma en un guardián de la prole a lo largo de los siguientes 1d6 + 6 días. Un sujeto forzado a beber el destilado puede realizar una torada de salvación de Constitución CD 15, si tiene éxito sufre 14 (4d6) daño de veneno pero no es afectado de ninguna otra forma.
>
> Un conjuro como *restauración menor* o *retirar maldición* puede terminar con el proceso de transformación en cualquier momento antes de que este termine. Cuando el proceso se ha completado solo un conjuro de *deseo* puede revertir sus efectos.

En guerras a pequeña escala contra sus vecinos. Cada conquista trae nuevos esclavos y sacrificios, así como gloria y riquezas, que el anatema cree que necesitará para alcanzar la verdadera divinidad.

Los seguidores yuan-ti más leales del anatema lo ven como el pináculo de la forma serpentina, una increíble mejora de la casi perfecta abominación. Sus devotos seguidores humanos piensan de él como "carne divina en un cuerpo mortal" y los cultistas que sirven a un anatema tienden a ser más sanguinarios y dispuestos a sacrificarse cuando se hallan en su presencia.

Inmortal. Los anatemas no envejecen, lo que les permite perseguir sus objetivos hasta el fin de los días. Los verdaderamente poderosos pueden llegar a gobernan varias ciudades yuan-ti y poner regiones enteras, incluyendo reinos de humanoides, bajo el control de los yuan-ti.

Yuan-ti Guardián de la Prole

Los guardianes de la prole son humanoides transformados por los yuan-ti en unas criaturas escamosas de escasa inteligencia que cumplen la voluntad de sus amos. El proceso de transformación no solo transforma el cuerpo del sujeto, sinó también su mente, haciendo que obedezca instintivamente a cualquier yuan-ti y llenándola de una ardiente furia que se inflama al ver criaturas no reptilianas.

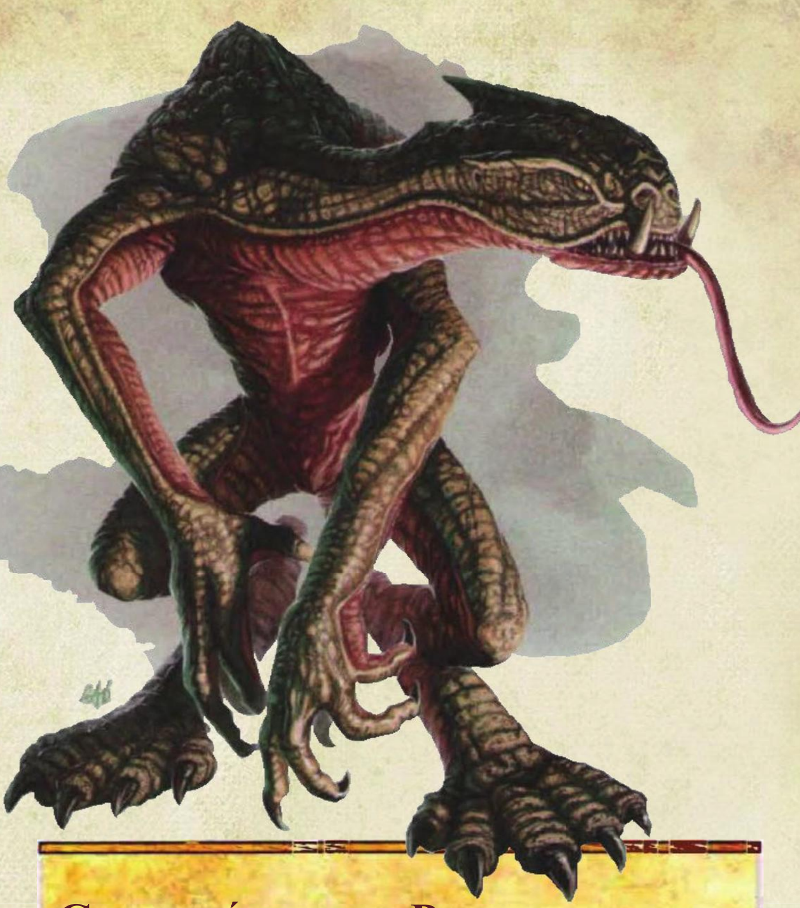
Aunque los guardianes de la prole tienen una escasa inteligencia, son capaces de realizar tareas simples aunque importantes para la comunidad, como proteger los huevos o patrullar en busca de intrusos. Los yuan-ti se refieren a los guardianes de la prole como "histachii," lo que significa "cuidadores de huevos."

Ya No Son Humanos. La mayor parte de los guardianes de la prole son hechos con prisioneros humanos que han sido forzados a consumir un destilado mágico que los deja inermes e incapaces de luchar contra lo inevitable. Un humano transformado en un guardián de la prole pierde toda semblanza de quien una vez fue e incluso su origen humano pasa a ser dificilmente distinguible. Un guardián de la prole carece de pelo y tiene un aspecto esquelético, con una piel escamosa verde y amarilla. Tiene ojos rasgados inyectados en sangre y una lengua viperina, y hiede ligeramente a carne podrida. Los guardianes de la prole pueden hablar, pero rara vez lo hacen, prefiriendo usar siseos como los de una serpiente y ruidos guturales.

Yuan-ti Susurradores de Mentes

Los susurradores de mentes son lanzadores de conjuros mestizos que forjan un pacto con el dios serpentino Sseth, la Muerte Sibilante. Usan sus habilidades para convertir a otros a su fe, incrementar su poder y confundir las mentes de sus enemigos.

Un susurrador de mentes es elusivo, manipulador, impredecibel y dispuesto a engañar o matar a camaradas y rivales si el hacerlo le beneficia. Los adoradores de Sseth están metidos en muchas intrigas



Guardián de la Prole

Medium humanoid (yuan-ti), neutral evil

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 45 (7d8 + 14)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
15 (+2)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	11 (+0)	4 (-3)

Tiradas de Salvación Str +4, Dex +4, Wis +2
Habilidades Percepción +2
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 60 pies, Percepción Pasiva 12
Idiomas Abisal, Común, Draconic
Desafío 2 (450 XP)

Resistencia Mental Resistance. El guardián de la prole tiene ventaja en las tiradas de salvación contra ser hechizado y la magia no puede paralizarlo.

Temerario. Al comienzo de su turno, el guardián de la prole puede ganar ventaja en todos los ataques de armas cuerpo a cuerpo que haga durante ese turno, pero todas las tiradas de ataque contra él tiene ventaja hasta el comienzo de su siguiente turno.

Acciones

Multiataque. El guardián de la prole realiza tres ataques: uno con su mordisco y dos con sus garras.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld8 + 2) daño perforante.
Garras. Ataque de Arma C/C: +4 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld6 + 2) daño cortante.



entre facciones, y por tanto gastan muchas energías en asegurarse de que ninguno de sus aliados descubren sus conflictivas conexiones. Incluse entre los yuanti, los susurradores de mentes son concocidos por ser orgullosos, engañosos y dispuestos a huir ante el primer signo de problemas.

Este mestizo es del tipo que tiene un cuerpo humano y una cabeza de serpiente.

Yuan-ti Portavoz de la Pesadilla

Las portavoces de la Pesadilla son sacerdotisas mestizas yuan-ti que forjan un pacto con Dendar la Serpiente Nocturan para alimentar a su deidad con los miedos y pesadillas de sus víctimas a cambio de poder en el mundo de los mortales. Las sacerdotisas reciben visiones de pesadilla de Dendar, las cuales interpretan como profecías, y luego usan su magia e influencia para hacer que estas visiones se tornen realidad.

Las más crueles de todos los yuan-ti, las portavoces de la Pesadilla disfrutan torturando a prisioneros y esclavos, dejándolos en un estado constante de miedo y terror. Prefieren aterrorizar a sus oponentes en vez de matarlos. Manipulan comunidades humanoides con el propósito de adquirir nuevas víctimas, y disfrutan de la compañía de no muertos.

Estas mestizas son del tipo que tiene una cabeza y torso humanos con un cuerpo serpentino en lugar de piernas.

Susurrador de Mentes

Monstruosidad Mediana (cambiaformas, yuan-ti), neutral malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 71 (l 3d8 + 13)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Wis +4, Cha +5
Habilidades Engaño +5, Sigilo +4
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies (penetrates magical darkness), Percepción Pasiva 12
Idiomas Abisal, Común, Draconic
Desafío 4 (1,100 XP)

Cambiaformas. El yuan-ti puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente Median o de vuelta a su verdadera forma. Sus estadísticas son las mismas en ambas formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transforma. Si muere, permanece en su forma actual.

Lanzamiento Innato de Conjuros (Solo Forma Yuan-ti). La característica de Lanzamiento innato de conjuros del yuan-ti es el Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *amistad animal* (solo serpientes)
3/día cada uno: *sugestión*

Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Colmillos Mentales (2/Día). La primera vez que el yuan-ti impacto con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno produce 16 (3dl0) daño psíquico extra al blanco.

Lanzamiento de Conjuros (Solo Forma Yuan-ti). El yuan-ti es un lanzador de conjuros de 6º nivel. Su característica de Lanzamiento de Conjuros es el Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuros). Recupera sus espacios de conjuros gastados cuando termina un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo arcano:

Trucos (a voluntad): *estallido sobrenatural* (rango 300 pies, +3 bono a cada tirada de daño), *amigos, mensaje, ilusión menor, rociada de veneno, prestidigitación*

1º-3º nivel (2 espacios de 3º nivel): *hechizar persona, corona de locura, detectar pensamientos, retirada expeditiva, esquema hipnótico, escritura ilusoria*

Bendición de Sseth. Cuando el yuan-ti reduce a un enemigo a 0 puntos de golpe, gana 9 puntos de golpe temporales.

Acciones

Multiataque (Solo Forma Yuan-ti). El yuan-ti realiza un ataque de Mordisco y uno de Cimitarra.

Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (1 d4 + 3) daño perforante mas 7 (2d6) daño de veneno.

Cimitarra (Solo Forma Yuan-ti). Ataque de Arma C/C: +5 a impactar. alcance 5 pies; un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño cortante.



Portavoz de la Pesadilla

Monstruosidad Mediana (cambiaformas, yuan-ti), neutral malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 71 (13d8 + 13)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Wis +3, Cha +5
Habilidades Engaño +5, Sigilo +4
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies (penetra la oscuridad mágica), Percepción Pasiva 11
Idiomas Abisal, Común, Draconic
Desafío 4 (1,100 XP)

Cambiaformas. El yuan-ti puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente Median o de vuelta a su verdadera forma. Sus estadísticas son las mismas en ambas formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transforma. Si muere, permanece en su forma actual.

Colmillos Mentales (2/Día). La primera vez que el yuan-ti impacto con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno produce 16 (3dl0) daño psíquico extra al blanco.

Lanzamiento Innato de Conjuros (Solo Forma Yuan-ti). La característica de Lanzamiento innato de conjuros del yuan-ti es el Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:

A voluntad: *amistad animal* (solo serpientes)
3/día cada uno: *sugestión*

Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Lanzamiento de Conjuros (Solo Forma Yuan-ti). El yuan-ti es un lanzador de conjuros de 6º nivel. Su característica de Lanzamiento de Conjuros es el Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuros). Recupera sus espacios de conjuros gastados cuando termina un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo arcano:

Trucos (a voluntad): *toque gélido, estallido sobrenatural* (rango 300 pies, +3 bono a cada tirada de daño), *mano de mago, mensaje, rociada de veneno*
1º-3º nivel (2 espacios de 3º nivel): *brazos de Hadar, oscuridad, miedo, maldición, paralizar persona, hambre de hadar, Virote encantado*

Acciones

Multiataque (Solo Forma Yuan-ti). El yuan-ti realiza un ataque de Constreñir y uno de Cimitarra.

Constreñir. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 10 pies, one target. *Al impactar:* 10 (2d6 + 3) daño contundente, y el blanco queda apresado (CD 14 para escapar) si es una criatura Grande o más pequeña. Hasta que esta presa termine, el blanco queda inmovilizado y el yuan-ti no puede constreñir a otro blanco.

Cimitarra (Solo Forma Yuan-ti). Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 6 (ld6 + 3) daño cortante.

Invocar Pesadilla (Recarga tras un Descanso Corto o Largo). El yuan-ti accede a las pesadillas de una criatura que pueda ver a menos de 60 pies y crea una manifestación inmóvil e ilusoria de los miedos más profundos de la criatura, visible solo para esa criatura. El blanco debe realizar una tirada de salvación de Inteligencia CD 13. Si falla la tirada, el blanco sufre 11 (2d10) daño psíquico y queda Asustado de la manifestación, creyendo que esta es real. El yuan-ti debe concentrarse en mantener la ilusión (como si se concentrara en un conjuro), la cual dura hasta 1 minuto y no puede ser dañada. El blanco puede repetir la tirada de salvación al final de cada uno de sus turnos, terminando con esta si tiene éxito, o sufriendo 11 (2dl0) puntos de daño psíquico si falla.



Señor de la Sima

Monstruosidad Mediana (cambiaformas, yuan-ti), neutral malvado

Categoría de Armadura 14 (armadura natural)
Puntos de Golpe 88 (16d8 + 16)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	14 (+2)	13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	16 (+3)

Tiradas de Salvación Wis +3, Cha +S
Habilidades Engaño +S, Sigilo +4
Inmunidades al Daño veneno
Inmunidades a Condición envenenado
Sentidos Visión en la Oscuridad 120 pies (penetra la oscuridad mágica), Percepción Pasiva 11
Idiomas Abisal, Común, Draconico
Desafío 5 (1,800 XP)

Cambiaformas. El yuan-ti puede usar su acción para polimorfarse en una serpiente Median o de vuelta a su verdadera forma. Sus estadísticas son las mismas en ambas formas. Cualquier equipo que vista o lleve no se transforma. Si muere, permanece en su forma actual.
Lanzamiento Innato de Conjuros (Solo Forma Yuan-ti). La característica de Lanzamiento innato de conjuros del yuan-ti es el Carisma (salvación de conjuros CD 13). Puede lanzar de forma innata los siguientes conjuros, sin requerir de componentes materiales:
A voluntad: *amistad animal* (solo serpientes)
3/día cada uno: *sugestión*
Resistencia Mágica. El yuan-ti tiene ventaja en las Tiradas de Salvación contra conjuros y otros efectos mágicos.

Discípulo del Veneno (2/Day). La primera vez que el yuan-ti impacta con un ataque cuerpo a cuerpo durante su turno produce 16 (3dl0) daño de veneno extra al blanco.

Lanzamiento de Conjuros (Solo Forma Yuan-ti). El yuan-ti es un lanzador de conjuros de 6º nivel. Su característica de Lanzamiento de Conjuros es el Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 a impactar con ataques de conjuros). Recupera sus espacios de conjuros gastados cuando termina un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo arcano:
Trucos (a voluntad): *estallido sobrenatural* (rango 300 pies, +3 bono a cada tirada de daño), *amigos, guía, mano de mago, mensaje, rociada de veneno*
1º-3º nivel (2 espacios de 3º nivel): *orden imperiosa, contraconjuro, represión infernal, invisibilidad, paso brumoso, sirviente invisible, toque vampírico*

ACTIONS
Multiataque (Solo Forma Yuan-ti). El yuan-ti realiza dos ataques de Mordisco usando sus brazos serpiente.
Mordisco. Ataque de Arma C/C: +5 a impactar, alcance 5 pies, un blanco. *Al impactar:* 5 (ld4 + 3) daño perforante mas 7 (2d6) daño de veneno.
Sueño de Merrshaulk (1/Día). El yuan-ti apunta hasta a cinco criaturas que pueda ver a menos de 60 pies de él. Cada blanco debe superar una tirada de salvación de de Constitución CD 13 o caer en un sueño mágico y quedar inconsciente durante 10 minutos. Un blanco dormido se despierta si sufre daño o si alguien usa una acción para sacudirlo o darle golpes para que despierte. Este sueño mágico no tiene efecto sobre una criatura inmune a ser hechizada.

Yuan-ti Señor de la Sima

Los señores de la sima son sacerdotes yuan-ti mestizos que han forjado un pacto con el dios Merrshaulk y buscan despertarlo de su letargo sacrificando en su honor humanoides. Son los más tradicionalistas en su actitud entre los yuan-ti y creen que son los mejor equipados para conseguir los objetivos de su gente.

Los señores de la sima están profundamente envueltos en los planes a largo plazo de su raza para hacerse con el control de los gobiernos humanoides, así como en el largo esfuerzo de proteger sus ciudades de ser descubiertas o atacadas por fuerzas hostiles. Se oponen a los comportamientos imprudentes y propugnan un enfoque lento y cauto en todos los temas.

Este mestizo es del tipo que tiene un cuerpo y cabeza humanos y serpientes en lugar de brazos.

Apéndice A: Bestias Variadas

Este apendice contiene las estadisticas para diversos bestias , expandiendo el apendice A del Manual de Monstruos.

Delfín

Los delfines son mamiferos marinos listos y sociales quese alimenta de peces pequeños y calamares. Un especimen adulto mide entre 5 o 6 pies de longitud.

Delfín

Bestia Mediana, sin alineamiento

Clase de Armadura 12 (armadura natural)
Puntos de Golpe 11 (2d8 + 2)
Velocidad 0 pies, nadando 60 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Habilidades Percepción +3
Sentidos Vista ciega 60 pies Percepción pasiva 13
Lenguajes -
Desafío 1/8 (25 PX)

Carga. Si el dolfin se mueve al menos 30 pies en linea recta hacia un objetivo y entonces impacta con un ataque de golpetazo en el mismo turno, el objetivo recibe 3 (1d6) puntos de daño extra contundentes.
Mantener la Respiración. El delfín puede mantener la respiración durante 20 minutos.

Acciones

Golpetazo. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +4 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar: 5 (1d6 + 2) contundente.

Ganado

Hay diversos tipos de ganado, desde los bueyes comunes a a las variantes mágicas más inusuales. Usa el bloque de estadisticas de una vaca pararepresentarlas, con los siguientes cambios anotados debajo.

Vaca

Bestia Grande, sin alineamiento

Clase de Armadura 10
Puntos de Golpe 15 (2d10 + 4)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sentidos Percepción pasiva 10
Lenguajes -
Desafío 1/4 (50 PX)

Carga. Si el uro se mueves al menos 20 pies en línea recta hacia un objetivo y después lo golpea con un ataque con sus cuernos en el mismo turno, el objetivo recibe 7 (2d6) puntos de daño extra perforante.

Acciones

Cornada. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 7 (1d6 + 4) perforante

Búey

Los bueyes son usados principalmente para planes de trabajo en lugar de para carne o produzca leche. Los bueyes tienen los siguientes rasgos adicionales:
Bestia de Carga. El buey es considerado que es un animal Grande para los propósitos de determinar su capacidad de carga.

Búfalo Apestoso

Estos deformes búfalos naranja y verde son nativos de los Planos Inferiores. Tienen resistencia al daño por frío, por fuego y por veneno, visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies, y los siguientes rasgos adicionales:
Hedor. Cualquier criatura aparte de un búfalo apestoso que comienza su turno en un área de 5 pies del búfalo apestoso debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 12 o quedar envenenado hasta el inicio del próximo turno de la criatura. Si se tiene éxito en la tirada de salvación, la criatura es inmune al hedor de todas los búfalos apestosos durante 1 hora.

Rozhé

Los rozhé normales se parecen a bueyes almizcleros y tienen visión en la oscuridad hasta una distancia de 30 pies.
Los rothe de las profundidades son achaparradas variantes de la Infraoscuridad de los rothe. Son de tamaño Mediano en lugar de Grande, tienen 13 (2d8 + 4) puntos de golpe, y se comunican entre ellos usando destellos de luces mágicas. Tienen visión en la oscuridad hasta una distancia de 60 pies y los siguientes rasgos adicionales:
Lanzador de Conjuros Innato. El atributo de lanzamiento de conjuros del rothe de las profundidades es el Carisma. Puede lanzar innatamente *luces danzantes* a voluntad, no requiriendo componentes materiales

Plaga de Larvas Putrescentes

Las larvas putrescentes son gusanos del tamaño de un dedo que devoran la carne viva. Sin embargo pueden sobrevivir en materia vegetal. Infestan cadaveres y las pilas de materia en descomposoción y atacan a criaturas vivas si los molestan. Despues de excavar dentro de la carne de una criatura viva, una larva de la putrefacción instinctivamente a base de mordiscos se abren camino hacia el corazón para matar a su huesped. Una larva putrescente es una amenaza tanto de forma individual como cuando son una plaga.
Ver el bloque de estadisticas adjunto para las mecanicas de una plaga de larvas de la putrefacción. Una sóla larva de la putrefacción no tiene un bloque de estadisticas. Cualquier criatura que entre en contacto con ellos debe hacer una tirada de Salvación de Destreza CD 10. Si se falla la tirada de Salvación, la larva excava dentro de la carne de la criature y hace 3 (1d6) puntos de daño perforante al principio de cada uno de los turnos de la criatura huesped.
Aplicando fuego a la herida antes de la finalización del proximo siguiente turnos de la criatura huesped hace daño por fuego al huesped y mata a la larva de la putrefacción infestando. Después de ese momento, la larva de la putrefacción está demasiado enterrada bajo la piel de la criatura huesped para ser quemada. Si una criatura es infestada por una o más larvas de la putrefacción acaba su turno con 0 puntos, muere ya que larva de la putrefacción horada su corazón. Cualquier efecto que cura enfermedades mata a todas las



larvas de la putrefacción que infesten el objetivo. Quemar un cuerpo mata cualquier larva de la putrefacción que lo infeste.

Larvas Putrescentes

Plaga Mediana de Pequeñas bestias, sin alineamiento

Clase de Armadura 8
Puntos de Golpe 22 (5d8)
Velocidad 5, escalando 5 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
2 (-4)	7 (-2)	10 (+0)	1 (-5)	2 (-4)	1 (-5)

Resistencia al Daño peforante, cortante
Immunidad a Condiciones encantado, asustado, apresado, paralizado, petrifidado, tumbado, retenido
Sentidos Sentidos Vista ciega 10 pies Percepción pasiva 6
Lenguajes -
Desafio 1/2 (100 PX)

Plaga. La plaga puede ocupar el espacio de otra criatura y viceversa, y la plaga se puede mover a traves de cualquier orificio grande lo suficiente para un gusano Pequeño. La plaga no puede recuperar puntos de golpe o ganar puntos de golpe temporales.

Acciones

Mordisco. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +0 para inpactar, alcance 0 pies, una criatura en el espacio de la plaga. Daño: el objetivo es infestado por 1d4 larvas de la putrefacción Al principio de cada uno de los turnos del objetivo, el objetivo recibe 1d6 puntos de daño perforante por las larvas de la putrefacción infestando al huesped. Aplicando fuego a la herida del mordisco antes de la finalizaciòn del proximo turno del objetivo haciendo daño por fuego al objetivo y matando esas larvas de la putrefacción. Después de ese momento, las larvas de la putrefacción estan demasiado enteraadas bajo la piel para ser quemadas.
Si un objetivo infestado por las larvas de la putrefacción acaba su turno con 0 puntos de golpe, muere ya que las larvas de la putrefacción han horadado su corazón y lo mata. Cualquier efecto que cura enfermedades mata todos las larvas de la putrefacción que infesten el objetivo.

Uro

Bestia Grande, sin aliniamiento

Clase de Armadura 11 (Armadura Natural)
Puntos de Golpe 38 (4d10 + 16)
Velocidad 50 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	10 (+0)	19 (+4)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sentidos Percepción Pasiva 11
Lenguajes-
Desafio 2 (450 PX)

Carga. Si el uro se mueves al menos 20 pies en linea recta hacia un objetivo y después lo golpea con un ataque con sus cuernos en el mismo turno, el objetivo recibe 9 (2d8) puntos de daño extra perforante. Si el objetivo es una criatura, debe tener éxito en una Tieada de Salvación de Fuerza CD 15 o ser tumbado.

Acciones

Cornada. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +7 para inpactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 14 (2d8 + 5) perforante

Uros

Bahgtru, hijo de Gruumsh y Luthic, es la deidad orca de la fuerza desenfrenada. Las leyendas dicen que Bahgtru necesitaba una montura tan feroz como él para hacer la guerra, por lo que busco a un poderoso uro, subyugó la criatura con sus manos desnudas, y la transportó a Nishrek, el reino de Gruumsh. Bahgtru llamó a la bestia Kazaht, o "Toro" en Orco. Encima del lomo de Kazaht, Bahgtru carga hacia la batalla, chocando contra una multitud de enemigos y saltando por sobre los cuernos del uro para aterrizar enmedio de sus enemigos. Los orcos que veneran a Bahgtru podrían cuidar un establo de toros de guerra los que los llevan al combate. Entrenados para ser fieras monturas para un orco joven, los uros son simbolos sagrados de Bahgtru. Ningún orco comerá dichas criaturas, las cuales son tratadas como honorables guerreros cuando perecen.

Apéndice B: Personajes No Jugadores

Este apendice contiene las estadisticas para varios personajes no jugadores humanoides (PNJs)- tanto sean amigos o enemigos- expandendo el apendice B del Manual de Monstruos. Estos bloques de estadisticas pueden representar tanto PNJs humanos y no humanos, y puedes añadir rasgos raciales traits ya sea para costumizarlos.

Abjurador

Los abjuradores son magos especialistas que se sienten seguros cuando estan protegidos con capas de poder mágico. Reyes, nobles y otros personas adineradas normalmente contratan abjuradores para lanzar conjuros protectores en sus hogares y sus bovedas.

Abjurador

Humanoide Mediano (cualquier raza); cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 84 (13d8 + 26}
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (-4)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de Salvación INT +8, SAB +5
Habilidades Arcana +8, Historia +8
Sentidos Percepción pasiva 11
Lenguajes Cuatro lenguajes cualesquiera
Desafio 9 (5,000 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El abjurador es un lanzador de conjuros de nivel 13. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 16, +8 para impactar con ataques de conjuros). El abjurador tiene los siguientes conjuros de mago preparados:
Trucos (a voluntad): *cuchilla protectora, luces danzantes, mensaje, rayo de escarcha, remendar*,
Nivel 1 (4 espacios): *alarma**, *armadura de mago**, *escudo**, *proyectil mágico*
Nivel 2 (3 espacios): *cerradura arcana**, *invisibilidad*
Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, *contraconjuro*/1*, disipar *magia**
Nivel 4 (3 espacios): *destierro**, piel *petrea**
Nivel 5 (2 espacios): *cono de frío*, *muro* de *fuerza*
Nivel 6 (1espacio): *De la carne a la piedra*, *globo de invulnerabilidad**
Nivel 7 (1 espacio): *simbolo**, *teleportar*
*Conjuros de Abjuración de nivel 1 o superior

Guardian Arcano. El abjurador tiene un guardian arcano que tiene 30 puntos de golpe. Cuando el abjurador recibe daño, el guardian recibe el daño en su lugar. Si el guardian es reducido a 0 puntos de golpe, el abjurador recibe cualquier daño restante. Cuando el abjurador lanza un conjuro de abjuración de nivel 1 o superior, el guardian recupera un número de puntos de golpe igual al doble del nivel del conjuro.

Acciones

Bastón. Ataque de Arma C/C: +3 a impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 2 (1d6-1} contundente, o 3 (1d8-1) puntos de daño contundente usado con dos manos.

Adepto a las Artes Marciales

Los adeptos de las artes marcuales son monjes disciplinados con extensive entrenamiento en combate cuerpo a cuerpo desarmado. Algunos protegen monasterios; otros viajan por el mundo buscando la iluminación o nuevas formas de combate para llegar a ser maestrostos. Algunos pocos se convierten en guardaespaldas, comerciando con sus habilidades de combate y su lealtad por comida y alojamiento.

Adepto a Artes Marciales

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16
Puntos de Golpe 60 (lld8 + 11)
Velocidad 40 pies

FUE 11 (+0) DES 17 (+3)
CON 13 (+1) INT 11 (+0) SAB 16 (+3) CAR 10 (+0)

Habilidades Acrobacias +5, Engañar +5, Sigilo +5
Sentidos Percepción pasiva 13
Lenguajes un lenguaje cualquiera (normalmente Comun)
Desafio 3 (700 PX)

Defensa sin Armadura. Mientras el adepto no esta equipado con una armadura o con un escudo, su CA incluye su modificader de Sabiduria.

Acciones

Multiataque. El adepto hace tres ataques desarmado o tres ataques con dardos.

Ataque Desarmado. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +5 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:7 (1d8 + 3) contundente. Si el objetivo es una criatura, el adepto puede escoger uno de los siguientes efectos adicionales :

- El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Fuerza CD 13 o deja caer un objeto que este aguantando (lo escoge el adepto).
- El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Destreza CD 13 o ser tumbado de un golpe.
- El objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Constitución CD 13 o ser aturdido hasta el final del siguiente turno del adepto.

Dardo. Ataque Arma a Distancia: +5 para impactar, rango 20/60 pirs, un objetivo. Al Impactar:5 (1d4 + 3) perforante .

Reacciones

Deflectar Proyectiles. En respuesta de ser impactado por un arma a distancia, el adepto deflecta el proyectil. El daño que recibe del ataque es reducido en 1d10+3. Si el daño es reducido a 0, el adepto coge el proyectil si es lo suficiente pequeño para sostenerlo en una mano y el adepto tiene una mano libre .





Adivino

Los adivinos son magos especialistas que saben que el conocimiento es poder. Ellos podrían actuar distante y misterioso, insinuando presagios y secretos o ellos podrían ser un conocedor de todo, revelando secretos y conocimientos para avanzar en su propio estatus o reputación.

Adivino

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquieralineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con arnadura de mago)
Puntos de Golpe 67 (15d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	14 (+2)	18 (-4)	12 (+1)	11 (+0)

Tirada de Salvación INT +7, SAB +4
Habilidades Arcana +7, Historia +7
Sentidos Percepciónpasiva 11
Lenguajes cuatro languajes cualquiera
Desafio 8 (3,900 PX)

Lanzamiento de conjuros. El adivino es un lanzador de conjuros de nivel 15. El atributo de lanzanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 para impactar con ataques de conjuros). El diviner tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *luz, mano de mago, mensaje, impacto verdadero, virote de fuego*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, caida de plumas, detectar magia**
Nivel 2 (3 espacios): *detectar pensamientos*, localizar objeto*, rayo abrasador*
Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego, clarividencia*, volar*
Nivel 4 (3 espacios): *ojo arcano*, piel pétrea, tormenta de hielo*
Nivel 5 (2 espacios): *ligadura telepática de Rary*, escudriñamiento**
Nivel 6 (1 espacio): *suggstion de masas, visión verdadera**
Nivel 7 (1 espacio): *bola de fuego de explosión retardada, teleportar*
Nivel 8 (1 espacio): *laberinto*
*Conjuros de adivinación de nivel 1 o superior

Portento (Se recarga después que el Adivino lanza un Conjuro de Adivinación de nivel 1 o superior). Cuando el adivino o una criatura que pueda ver hace una tirada de ataque, una tirada de salvación o una prueba de atributo, el adivino puede lanzar un d20 y escoger usar esa tieada en lugar de la tirada de ataque, tirada de salvación o prueba de atributo.

Acciones

Bastón. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +2 para impactar, alcnce 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 2 (1d6- 1) contundente o 3 (1d8 -1) puntos de daño contundente si es usado con las dos manos.

Aprendiz de Mago

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 10
Puntos **de golpe** 9 (2d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	11 (+0)

Habilidades Arcana +4, Historia +4
Sentidos pasiva Percepción 10
Languajes cualquier languaje (usualmente Comun)
Desafio 1/4 (50 PX)

Lanzamiento de conjuros. El aprendiz es un lanzador de conjuros de nivel 1. Su atributo para el lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 12, +4 para impactar con ataques con conjuros). Tiene los siguientes conjuros de mago preparados:

Trucos (a voluntad): *prestidigitación, remendar, virote de fuego*
Nivel 1 (2 espacios): *disfrazarse, escudo, manos ardientes*

Acciones

Daga. Ataque Arma Curpo a Cuerpo o Arma a Distancia: +2 para impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un objetivo. Al Impactar:2 (1d4) perforante.

Aprendiz de Mago

Los aprendices son lanzadores de conjuros arcanos novatos que sirven a magos más experimentados o asisten a la escuela de magia. Ellos realizan trabajos menores como cocinar y limpiar a cambio de educación en los caminos de la magia.

Archidruida

Los Archidruidas vigilan las riquezas naturales de sus dominios. Ellos rara vez interactuan con la gente civilizada a menos que haya una gran amenaza para el orden natural. Un archidruida normalmente tienen uno o más pupilos que son druidas (ver el Manual de Monstrus para sus estadisticas), y la guarida del archidruida es normalmente guardada por bestias leales y criaturas faericas.

Archidruida

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16 (armadura de pieles, escudo)
Puntos de Golpe 132 (24d8 + 24)
Velocidad 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	20 (+5)	11 (+0)

Tiradas de Salvación INT +5. SAB +9
Habilidades Medicina +9, Naturaleza +5, Perceción +9
Sentidos Percepción pasiva 19
Lenguajes Druidico más dos lenguajes adicionales
Desafio 12 (8,400 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El archidruida es un lanzador de conjuros de nivel18. El atributo para lanzamiento de conjuros es Sabiduria (salvación de conjuros CD 17, +9 para impactar con ataques con conjuros). Tiene los siguientes conjuros de druida preparados:
Trucos (a voluntad): *flamear, mágia druidica, remendar, rociada de veneno*
Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, enredar. fuego feerico, hablar con los animales*
Nivel 2 (3 espacios): *animal mesajero, inmovilizar persona, sentidos animal*
Nivel 3 (3 espacios): *conjurar animales, fundirse en la piedra, respiración aquática*
Nivel 4 (3 espacios): *dominae bestia, localizar criatura, muro de fuego, piel petrea,*
Nivel 5 (3 espacios): *comunión con la naturaleza, curar heridas en masa, zancada arborea*
Nivel 6 (1 espacio): *festin de los heroes,rayo solar, sanar*
Nivel 7 (1 espacio): *tormenta de fuego*
Nivel 8 (1 espacio): *formas deanimal*
Nivel 9 (1 espacio): *presciencia*

Acciones

Cimitarra. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +6 para impactar, alcance 5 pies., un objetivo. Al Impactar:5 (1d6 + 2) cortante.
Cambio de Forma(2/Día). El archidruids magicamente se polimorfa en una bestia o elemental con valor de desafio de 6 o menos, y puede permanecer en esa forma durante 9 horas. Puede escoger entre si su equipo cae al suelo, se funde con su nueva forma o es llevado por la nueva forma. El archidruida revierte a su verdadera forma si muere o cae inconsciente. Puede revertir a su verdadera forma usando una acción bonificada en su turno. Mientras permanece en una nueva forma, el archidruida retiene sus estadisticas de juego y habilidad de hablar, pero su CA, sus modos de movimiento, su Fuerza y su Destreza son renplazados por los de la nueva forma, y gana cualquier sentido especial, habilidades,rasgos, acciones y reacciones (excepto características de clase, acciones legendarias y acciones de guarida) que la nueva forma tiene pero que el carece de ellas. Puede lanzar los conjuros con componentes verbales o somaticos en su nueva forma. Los ataques de la nueva forma cuentan como mágicos para el proposito de superar resistencias e inmunidades de ataques no mágicos.



Arquero

Los arqueros defienden los castilos, cazan animales silvestres en los limites de la civilización, sirven como artilleria en unidades militares y ocasionalmente hacen buen papel como bandoleros o guardias de caravanas.

Arquero

Humanoide Mediano (cualquier raza) cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16 (cuero studded)
Puntos de golpe 75 (10d8 + 30)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	16 (+3)	11 (+0)	13 (+1)	10 (+0)

Habilidades Acrobacias +6, Percepción +5
Sentidos Percepción pasaiva 15
Languajes un languaje cualquiera (normalmente Comun)
Desafio 3 (700 PX)

Ojo de Arquero (3/Día). Como una acción bonificada, el arquero puede añadir 1d10 a su siguiente tirada de ataque o a la tirada de daño con un arco largo o con un arco corto.

Acciones

Multiataque. El arquero hace dos ataques con su arco largo.
Espada Corta. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +6 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 7 (1d6 + 4) perforante.
Arco Largo. Ataque Arma A Distancia: +6 para impactar, rango 150/600 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 8 (1d8 + 4) perforante



Bardo

Los bardos son talentosos poetas, un cuentacuentos y un artista que viajan lejos y por todo lo ancho, pero son normalmente son encontrados en tabernas o en la compañia de alegres bandas de aventureros, mercenarios dinlamicos y ajetreados y patrones ricos.

Bardo

Humanoide Mediano (cualquier raza); cualquier alineamiento

Clase de Armadura 15 (camisote de mallas)
Puntos de golpe 44 (8d8 + 8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	14 (+2)

Tirada de Salvación DES +4, SAB +3
Habilidades Acrobacias +4, Percepción +5, Actuación +6
Sentidos Percepción pasiva 15
Lenguajes dos lenguajes cualquiera
Desafio 2 (450 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El bardo es un lanzador de conjuros de nivel 4. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Carisma (salvación de conjuros CD 12, +4 para impactar con ataques mágicos). Tiene preparados los siguientes conjuros de bardo:
Trucos (a voluntad):*amigos, burla cruel, mano de mago*
Nivel 1 (4 espacios): *curar heridas, dormir, hechizar persona, heroismo, onda atronadora*
Nivel 2 (3 espacios): *estallar, invisibiidad*

Canción de Descanso. El bardo puede tocar una canción mientras hace un descanso corto. Cualquier aliado que escuche la canción recupera 1d6 extra de puntos de vida si usan cualquier Dado de Golpe para recuperar puntos de golpe al final de ese descanso. El bardo puede conferirse ese beneficio a si mismo.

Burlarse (2/Día). El bardo puede usar una acción bonificada en su turno para tomar como un objetivo a una criatura en un radio de 30 pies de él. Si el objetivo puede oir al bardo, el objetivo debe tener un éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 12
o tener desventaja en las pruebas de habilidad, tiradas de ataque y tiradas de salvación hasta el inicio del próximo turno del bardo.

Acciones

Espada corta. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +4 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:5 (1 d6 + 2) perforante.

Arco corto. Ataque Arma a Distancia: +4 para impactar, rango 80/320 pies, un objetivo. Al Impactar:5 (1d6 + 2) perforante

Brujo de la Archifata

Los Brujos de la ganan sus poderes a traves de pactos mágicos forjados con los señores de las Tierras Salvajes de las Hadas. Esos brujos normalmente se asocian con criaturas faericas tales como boggles, rapidazos, gorros rojos, satiros y sprits.

Brujo de la Archifata

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 11 (14 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 49 (11d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (+-1)	13 (+1)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradasde Salvación SAB +3, CAR +6
Habilidades Arcana +2, Deception +6, Naturaleza +2, Persuasión +6
Immunidades Condición enchantado
Sentidos Percepción pasiva 11
Lenguajes dos lenguajes cualquiera (normalmente Silvano)
Desafio 4 (1,100 PX)

Lanzamiento de conjuros innatos. El atributo de lanzamiento de conjuros innatos del brujo es Carisma. Puede lanzar innatamente los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 15), no necesita componentes materiales:
A voluntad: *armadura de mago* (sólo a si mismo), *disfrazarse, hablar con los animales,   imagen silenciosa*
1/día cada uno: conjurar ser faerico

Lanzamiento de Conjuros. El brujo es un lanzador de conjuros de nivel 11. Su atributo de lanzamiento de coniuros es Carisma (salvación de conjuros CD 14, +6 para impactar con ataques de conjuros). Él recupera sus espacios de conjuros gastados cuando finaliza un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:
Trucos (a voluntad): *amigos, burla cruel, estallido arcano, ilusión menor, luces danzantes, mano de mago, prestidigitación*
Nivel 1- 5 (3 espacios de nivel de 5*): dominar bestia, dormir, fuego faerico, fuerza fantasmal, hechizar persona, inmovilizar monstruo, intermitencia, miedo, puerta dimensional, paso brumoso, similitud*

Acciones

Daga. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo Melee o Arma a Distancia: +3 para impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un objetivo. Al Impactar:4 (1d4 + 2) perforante.

Reacciones

Escape Brumoso (Recarga después de un Descanso Corto o Largo). En respuesta recibiendo daño, el brujo se vuelve invisible y se teletransporta 60 pies hacia un espacio desocupado que pueda ver. Permanece invisible hasta el inicio de su siguirnte turno o hasta que ataque, haga una tirada de daño o lance un conjuro

Brujo del Gran Antiguo

Los brujos del Gran Antiguo sus poderes a traves de pactos mágicos forjados con entidades arcanas de extraños y distantes reinos de existencia. Algumos de esos brujos asociados con devotos cultistas de esas entidades, tales cono aberraciones que comparten sus objetivos, sin embargo otros brujos del Gran Antiguo son expertos en extraer la locura y la maldad inspirada por seres bizarros de más allá de las estrellas.

Brujo del Infernal

Los Brujos del diablo ganan sus poderes a traves de pactos mágicos con un archidiablo de los Planos Inferiores. Esos brujos a menudo mantienen imps o quasits como companions, y ellos tienden hacia extremos de comportamientos: relacionandose con cultistas adoradores del diablo o dedicando sus vidas a destruir cultos diabólicos

Brujo del Gran Antiguo

Humanoide Mediano (cualquier raza) cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con armdura de mago)
Puntos de Golpe 91 (i4d8 + 28)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (+-1)	14 (+1)	15 (+0)	12 (+0)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de Salvación SAB +4, CAR +7
Habilidades Arcana +4, Historia +4
Resistencia Daño psquico
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Lenguajes dos languajes cualquiera, telepatia 30 pies
Desafio 6 (2,300 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innatos. El atributo de lanzamiento de conjuros innatos del brujo es el Carisma. Puede lanzar innatamente los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 15), no necesitando componentes materiales:
A voluntad: *armadura de mago* (sólo si mismo), *detectar magia, hablar con los muertos, levitar, saltar*
1/día cada uno: *portal arcano, visión verdadera*
Lanzamiento de Conjuros. El brujo es un lanzador de conjuros de nivel 14. El atribuo de lanzamiento de conjuros es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 para impactar con ataques de conjuros). regains sus espacios de conjuros gastados cuando finaliza un descanso corto o largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:
Trucos (a voluntad): *estallido arcano, toque gelido, , guidance, mano de mago, ilusión menor, prestidigitación, contacto electrizante*
Nivel 1-5 (3 espacios nivel 5): *armadura de Agathys, Brazo de Hadar, clarividencia, contactar con otro plano, corona de locura, detectar pensamientos, dominatr bestia, puerta dimensional, susurros disonantes, , telekinesis, toque vampirico*
Aura de Murmuro . Al principio del comienzo de cada turno del brujo cada criatura que escoja en un área de 5 pies deben tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduria CD 15 o recibir 10 (3d6) puntos de daño psiquico, siempre que el brujo no esté incapacitado.

Acciones

Daga. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo o Arma a Distancia: +5 para impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un objetivo. Al Impactar:4 (1d4 + 2) peforante.



Brujo del Infernal

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 78 (12d8 + 24)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de Salvación SAB +4, CAR +7
Habilidades Arcana +4, Deception +7, Persuasión +7, Religión +4
Resistencias al Daño Cortante de ataques no mágicos no hechos con armas de plata
Sentidos visión en la oscuridad 60 pies, Percepción pasiva 11
Lenguajes dos lenguajes cualquiera (normalmente Abisal o Infernal)
Desafio 7 (2,900 PX)

Lanzamiento de Conjuros Innatos. El atributo de lanzamiento de conjuros innatos del brujo es Carisma. Puede lanzar innatamente los siguientes conjuros (salvación de conjuros CD 15), no requiriendo componentes materiales:
A voluntad: *disfrazarse. vida falsa, levitar (sólo si mismo), armadura de mago* (sólo si mismo), *imagen silenciosa*
1/día cada uno: *cambio de plano, debilidad mental, dedo de muerte*
Lanzamiento de Conjuros. El brujo es un lanzador de conjuros de nivel 17. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Carisma (salvación de conjuros CD 15, +7 para impactar con ataques de conjuros). recupera sus espacios de conjuros gastados cuando finaliza un descanso corto o uno largo. Conoce los siguientes conjuros de brujo:
Trucos (a voluntad): *Amigos, contacto electrizante, estallido arcano, ilusión menor, mano de mago, prestidigitación, virote de fuego*
Nivel 1-5 (4 espacios nivel 5): *adivinación, circulo mágico, descarga flamigera, destierro, manos ardientes, muro de fuego, nube apestosa, rayo abrasador, reprensión infernal,*
La Suerte del Oscuro (Recarga después de un Descanso Corto o Largo). Cuando el brujo hace una prueba de atributo o una tirada de salvación, puede añadir un d10 a la tirada. Puede hacer eso después se haya hecho la tirada pero antes de que algún efecto de la tirada ocurra.

Acciones

Maza. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +3 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:3 (1d6) contundente más 10 (3d6) puntos de daño de fuego.



Campeón

Los campeones son guerreros poderosos que han perfeccionado sus habilidades de combate en la guerra o en fosos de gladiadores. Para los soldados y otra gente que luchan para vivir, los campenes son tanto prestigiosos como nobles y su presencia es buscada como una señal de estatus entre los gobernantes.

Clérigo de la Guerra

Los Clérigos de Guerra adoran deidades de la guerra y del combate. Planean tacticas, dirigen los soldados a la batalla, hacen frente a enemigos lanzadores de conjuros y atienden a las bajas. Un Clérigos de Guerra podría comandar una armada o servir como la mano derecha de un señor de la guerra en el campo de batalla.

Campeón

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquieralineamiento

Clase de Armadura 18 (placas)
Puntos de Golpe 143 '(22d8 + 44) INT 10 (+0) SAB 14 (+2) CAR
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	15 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)

Tirada de Salvación FUE +9, CON +6
Habilidades Atletismo +9, Intimidación +5, Percepción +6
Sentidos Percepción pasiva 16
Languajes un idioma Lenguaje cualquiera (usualmemte Comun)
Desafio 9 (5,000 PX)

Indomable (2/Día). El campeón tira de nuevo en una tirada de salvación fallida.
Segundo Aliento (Recarga después de un Descanso Corto o uno Largo). Como una acción bonificada, el campeón puede recuperar 20 puntos de golpe.

Acciones

Multiataque. El campeón hace tres ataques con su mandoble o su arco corto.
Mandoble. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +9 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:12 (2d6 + 5) cortante, más 7 (2d6) puntos de daño cortante si el campeón tiene más que la mitad de su total de puntos de golpe remaining.
Ballesta Ligera. Ataque Arma a Distancia: +6 para impactar, rango 80/320 pies, un objetivo. Al Impactar:6 (1d8 + 2) perforante, más 7 (2d6) puntos de daño perforante si el campeón tiene más de la mitad de su total de puntos de golpe.

Clérigo de la Guerra

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquieralineamiento

Clase de Armadura 18 (placas)
Puntos de Golpe 117 (18d8 + 36)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
16 (+3)	10 (+0)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	13 (+1)

Tiradas de Salvación CON +6, SAB +7
Habilidades Intimidación +5, Religión +4
Sentidos Percepción pasiva 13
Lenguajes dos lenguajes cualquiera
Desafio 9 (5,000 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El Clérigo de Guerra es un lanzador de conjuros de nivel 9. El atributo de lanzamiento de conjuros es Sabiduria (salvación de conjuros CD 15, +7 para impactar con ataques con conjuros). Tiene los siguientes conjuros de clérigp cleric preparados:
Plegarias (a voluntad): *luz, llana sagrada, perdonar la vida, remendar*
Nivel 1 (4 espacios): *escudo de la fe, favor divino, palabra sanadora, rayo guiado*
Nivel 2 (3 espacios): *arma espiritual, arma mágica, oración de curación, restablecimiento menor, silencio*
Nivel 3 (3 espacios): *caminae sobre las aguas, disipar magia, espiritus guardianes, faro de esperanza, manto del cruzado, , revivir*
Nivel 4 (3 espacios): *destierro, guardian de la fe, librtad de movimientos, piel pétrea*
Nivel 5 (1 espacio): *curar heridas en masa, descarga flamigera, inmovilizar monstruos*

Acciones

Multiataque. El Clérigo de Guerra hace ataques cuerpo a cuerpo.
Atarraga. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +7 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:10 (2d6 + 3) contundente.

Reacciones

Impacto Guiado (Recarga después de un Descanso Corto o Largo). El clérigo concede un bonificador de + 10 a una tirada de ataque hecha por él o otra criatura en un área de 30 pies. El clérigo puede hacer está elección después de que la tirada ha sido hecha pero antes de saber si impacte o falla.

Clérigo del Kraken

Un kraken puede parecer como un dios para la gente que ha presenciado su furia. Aquellos que confunden su poder por poder divino y aquellos que buscan aplacar al monstruo a traves de la veneración son algunas veces recompensados con poder, para servir después como clérigos del kraken.

El kraken puede hacer a si mismo vagamente consciente a traves de un clérigo del kraken si los dos estan en el mismo plano de existencia, y puede retirar a un lado la personalidad del clérigo y controlarlo. El clérigo del Kraken puede asi actuar como los ojos y oidos para su maestro, y cuando el kraken tiene algo que decir, el clérigo se convierte en su portavoz.

Cada clérigo del kraken sufreun cambio en su apariencia que refleja la influencia del kraken, sin embargo cada uno se diferencia en como su reverencia es mostrada. Un clérigo del kraken podria tener ojos de color de tinta negra y un tentaculo con ventosas por lengua, mientras que otro tiene una cara sin rasgos y un cuerpo cubierto de ojos y bocas que gotean agua de mar.

Esas horribles manifestaciones se intensican cuando el kraken posee a su esbirro para proferir sus terrible declaraciones.



Clérigo del Kraken

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquieralineamiento

Clase de Armadura 10
Puntos de Golpe 75 (10d8 + 30)
Velocidad 30 pies, nadar 30 pies.

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	10 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	15 (+2)	14 (+2)

Habilidades Perceción +5
Resistencia al Daño contundente, perforante y cortante de armas no mágicas **Sentidos** Perceción pasiva 15
Lenguajes dos lenguajes cualquiera
Desafio 5 (1,800 PX)

Amfibio. El clérigo puede respirar aire y en el agua
Lanzamiento de Conjuros imnatos. El atributo de lanzamiento de conjuros del clérigo es Sabiduria
(salvación de conjuros CD 13, +5 para impactar con ataque de conjuros). Puede innatamente lanzar los siguientes conjuros, no requiriendo componentes materiales:
A voluntad: *crear o destruir agua, orden imperiosa*
3/día: *caminar sobre el agua, controlar agua, oscuridad, respiración aquática*
1/día: *llamar al relampago, tentaculos negros de Evard*

Acciones

Toque Atronador. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +5 para impactar, alcance 5 pies, una criatura. *Al Impactar:*27 (5d10) sónico.
Voz del Kraken (Recarga después de un Descanso Corto o Largo). Un kraken habla a traves del clérigo con una voz atronadora audible a una distancia de 300 pies. Las criaturas que el clérigo escoge que pueden oir las palabras del kraken (las cuales son dichas en Abisal, Infernal o Primordial) debem tener éxito en una tirada de salvación de Carisma CD 14 o estar atemorizado durante 1 minuto. Un objetivo atemorizado puede repetir la tirada de salvación al final de cada turno, finalizando el efecto sobre si mismo si se tiene èxito.

> **VARIANTE: FAMILIARES**
> Cualquier lanzador de conjuros que pueda lanzar el conjuro de *Encontrar Familiar* (tales como un aprendiz, un brujo o un mago) es previsible que tenga un familiar. El familiar puede ser una de las criaturas descritas en el conjuro (ver el Manual del Jugador) o algun otro Pequeño monstruo, tal como una rata cranium, una garra reptante, un globo ocular, un imp, un pseudodragon o un quasit.

CONJURADOR

Los conjuradores son magos specialistas en invocar criaturas de otros planos y crean sus propios materiales a partir del fino aire. Algunos conjuradores usan su magia para reforzar armadas o destruir enemigos en los campos de batalla, mientras otros usan invocar criaturas para guardar sus guaridas.

CONJURADOR

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con amadura de mago}
Puntos de Golpe 40 (9d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de Salvación INT +6, SAB +4
Habilidades Arcana +6, Historia +6
Sentidos Percepción pasiva 11
Lenguajes cuatro lenguaies cualquiera
Dessafio 6 (2,300 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El conjurador es un lanzador de conjuros de nivel 9. El attibuto para lanzar conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 para impactar con ataques con conjuros). El conjurador tiene los siguientes conjuros de mago preparados:
Trucos (a voluntad): *mano de mago, prestidigitación, rociada de veneno*, salpicadura ácida**
Nivel 1 (4 espacios*): armadura de mago, proyectilmágico, sirviente invisible**
Nivel 2 (3 espacios): *nube de dagas*, paso brumoso*, telaraña*
Nivel 3 (3 espacios):*.bola de fuego, nube apestosa**
Nivel 4 (3 espacios): *piel pétrea, tentaculos negros de Evard**
Nivel 5 (2 espacios): *conjurar elemental*, nube aniquiladora**
*Conjuros de Conjuración de nivel 1 o superior

Transposición Benigna(Recarga después de que el Conjurador lance un conjuro de Conjuración de Nivel 1 o Superior). Como una acción bonificada el conjurador se teleporta a 30 pies de un espacio desocupado que pueda ver. Si en su lugae escoge un espacio en el area de rango que esta ocupado por una criatura voluntaria Pequeña o Mediana, ellos dos se teletansportan, intercambiando sus posiciones.

ACCIONES

Daga. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo o Arma a Distancia: +5 para impactar, alcance 5 pies o rangeo 20/60 pies, un objetivo. Al Impactar:4 (1d4 + 2) perforante.

ENCANTADOR

Los encantadores son magos especialistas que entienden como alterar y controlar las mentes usando magia. Ellos podrían ser agradable y atractivo, usando la magia para manipular a la gente sólo cuando las bromas y la persuasionconvenciónal falla o ellos podrían ser groseros y exigentes, usando y confiando en obedientes esbirros encantados.

ENCANTADOR

Humanoide Mediano (cualquier raza) cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 40 (9d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de Salvación INT +6, SAB +4
Habilidades Arcana +6, Historia +6
Sentidos Percepción pasiva 11
Languajes cuatro lenguajes cualquiera
Desafio 5 (1,800 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El encantador es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 14, +6 para impactar con ataques de conjuros). El encantador tiene los siguientes conjuros de mago preparados:
Trucos (a voluntad): *amigos, mano de mago, mensaje, Remendar*
Nivel 1 (4 espacios*): armadura de mago, hechizar persona*, mage armor, proyectil mágico*
Nivel 2 (3 espacios): *inmovilizar persona*, invisibilidad, suggestión**
Nivel 3 (3 espacios): *acelerar, bola de fuego, don de lenguas*
Nivel 4 (3 espacios): *dominar bestia*, piel pétrea*
Nivel 5 (2 espacios): *inmovilizar monstruo*,*
*Conjuros de Encantamiento de nivel 1 o superior

ACCIONES

Bastón. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +2 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:2 (1d6 -1) contundente o 3 (1d8-1) puntos de daño contundente si es usado con las dos manos.

REACCIONES

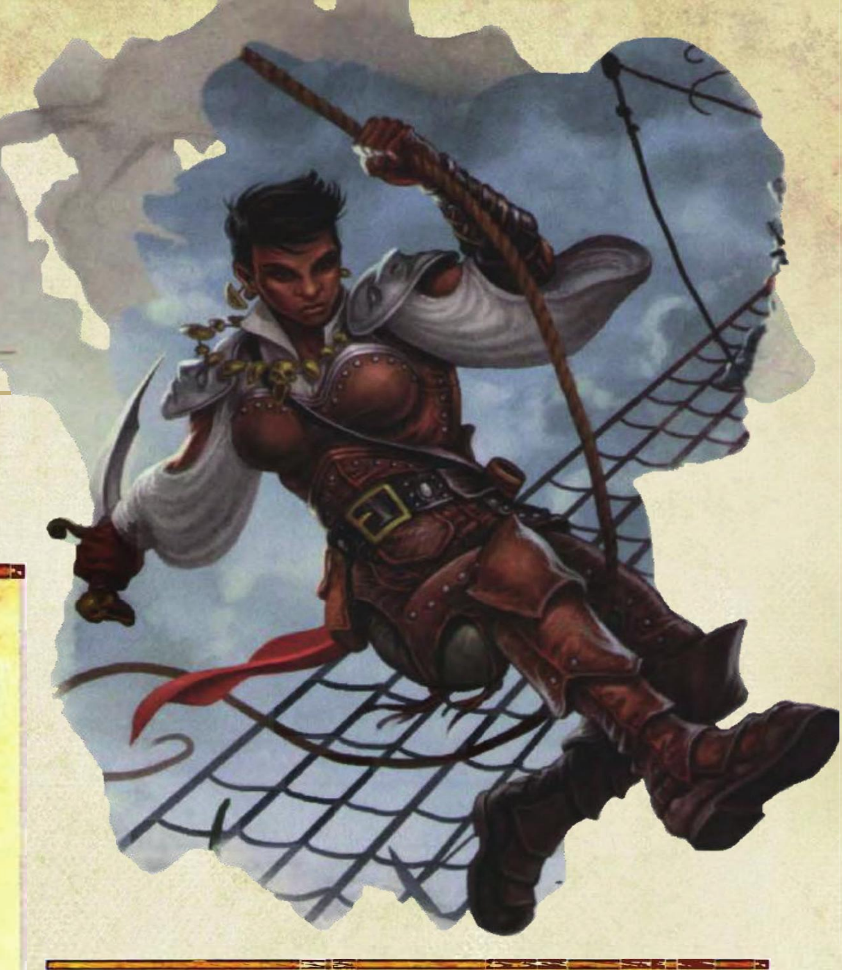
Encanto Instinctivo (Recarga después de lanzar un Conjuro de Encantamiento de nivel 1 o superior). El encantador intenta magicamente desviar ataques realizados contra él, haciendo que el atacaknte en un área de 30 pies de él y visible para él. El encantador debe decidir hacer eso antes que el ataque impacte o falle.
El atacante debe hacer una tirada de salvación de Sabiduria CD 14. En una salvación fallida, el atacante toma como objetivo cercano a él, en lugar del ncantador, o a si mismo. Si multiples criaturas estan cercanas el, attacante escoge cual de ellos coge como objetivo.

Espadachín

Los espadachines son encantadores buenos para nada que viven por su propio codigo de honor. Ellos ansian notoriedad, a menudo entregandose a encuentros romanticos, y mal viven como piratas y corsarios, raramemente permanecen en un lugar durante demasiado tiempo.

Evocador

Los evocadores son magos especialistas que aprovechan la energia magica y las fuerzas
elementales para destruir. Algunos tienden a ser irascibles y agresivos. Otros son fríos y reservadoss, desencadenando sus poder en el momento justo para aprovechar una debilidad delopponente,



Evocador

Humanoide Mediano (cualquier raza) cualquier alinemiento

Clase de Armadura 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 66 (12d8 + 12)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tirada de Salvación INT +7. SAB +5
Habilidades Arcana +7, Historia +7
Sentidos Percepción pasiva 11
Lenguajes cuatro languajes cualquiera
Desafio 9 (5,000 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El evocador es un lanzador de conjuros de nivel 12. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 para impactar con ataque de conjuros). El evocador tiene los siguientes conjuros de mago preparados:
Trucoa (a voluntad): *luz*, prestidigitación, rayo de escarcha*, virote de fuego **
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, manos ardientes*, proyectil mágico**
Nivel 2 (3 espacios): *estallar*, imágen múltiple, paso brumoso*
Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego*, contraconjuro/1, rayo relampagueante**
Nivel 4 (3 espacios): *piel pétrea, tormenta de hielo**
Nivel 5 (2 espacios): *cone de frío*, mano de Bigby**
Nivel 6 (1 espacio*): cadena de relampagos*, muro de hielo**
*conjuros de Evocación de nivel 1 o superior
Esculpir Conjuro. Cuando el evocador lanza un conjuro de evocación que fuerza a otras criaturas que pueda ver a realizar una tirada de salvación, puede escoger un número de ellas igual a 1+el nivel del conjuro. Esas criaturas automaticamente tienen éxito en sus tiradas de salvación contra el conjuro. Si una salvación exitosa significa que una criatura escogida recibiria la mitad de daño del conjuro, en su lugar no recibe daño de él.

Acciones

Bastón. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +3 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 2 (1d6-1) contundente o 3 (1d8-1) puntos de daño contundente si es usado con las dos manos.

Espadachín

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no legal
Clase de Armadura 17 (armadura de cuero)
Puntos de Golpe 66 (12d8 + 12)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)	11 (+0)	15 (+2)

Habilidades Acrobacias +8, Atletismo +5, Persuasión +6
Sentidos Percepción pasiva 10
Lenguajes un lenguaje cualquiera (normalmente Comun)
Desafio 3 (700 PX)

Pies Ligeros. El espadachin puede coger la acción de Correr o Desenganchar como una acción bonificada cada uno de sus turnos.
Defensa Fina. *Mientras el espadachin lleva una armadura ligera o no lleve* ninguna y sin empuñar un escudo, su CA incluye su modificador de Carisma.

Acciones

Multiataque. El espadachin hace tres ataques: uno con una daga y dos con su estoque.
Daga. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo o A Distancia: +6 para impactar, alcance 5 pies o rango 20/60 pies, un objetivo, *Al Impactar:*6 (1d4 + 4) perforante.
Estoque. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +6 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 8 (1d8 + 4) perforante.



Guardia Negro

Los guardias negros son paladines que han roto su sagrado juramento y son ahora icomsumidos por sus propias oscuras ambiciones. Ellos se asocian con demonios y no muertos y ellos rechazan todas las cosas buenas de sus vidas anteriores.

Ilusionista

Los ilusionistas son magos especialistas que tuercen la luz, el sonido, las sombras e incluso las mentes para crear efectos falsos y casi reales. Ellos pueden ser extravagantes usar sus poderes en espectaculares y obvioas maneras o silenciosos y sutiles, usando su magia para ocultar la verdad.

Guardia Negro

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento no bueno

Clase de Armadura 18 (placas)
Puntos de Golpe 153 (18d8 + 72)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	15 (+2)

Tiradas de Salvación SAB +5. CAR +5
Habilidades Atletismo +7, engañar +5, Intimidación +5
Sentidos Percepción pasiva 12
Lenguajes un lenguaje cualquiera (normalmente Comun)
Desafio 8 (3,900 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El guardia negro es un lanzador de conjuros de nivel 10. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Carisma (salvación de conjuros CD 13, +5 para inpactar con ataques nágicos). Tiene los siguientes conjuros de paladin preparados:
Nivel 1 (4 espacios): *golpe estruendoso, orden imperiosa, protección contra el mal y el bien*
Nivel 2 (3 espacios): *golpe marcador*
Nivel 3 (2 espacios): *disipar magia, golpe cegador*

Acciones

Multiataque. El guardia negro hace tres ataques con su guja o su arco corto.
Guja. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +7 para impactar, alcance 10 pies, un objetivo. *Al Impactar:*9 (1d10 + 4) cortante .
Arco corto. Ataque Arma a Distancia: +3 para impactar, rango 80/320 pies, un objetivo. *Al Impactar:*5 (1d6 + 2) perforante.

Aspecto Aterrador (Recarga después un Descanso Corto o uno Largo). El guardia negro exuda magicamente que es una amenaza. Cada enemigo en un radio 30 pies del guardia negro debe tener ñexito en una tirada de salvación de Sabiduria CD 13 o estar atemorizado durante 1 minuto. Si un objetivo atemorizado acaba su turno a más de 30 pies lejos del guardia negro, el objetivo puede repetir la tieada de salvación, finalizando el efecto sobre uno con una tirada de salvación exitosa.

Ilusionista

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquieralineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con *armadura de mago*)
Puntos de Golpe 38 (7d8 + 7)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	13 (+1)	16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de Salvación INT +5, SAB +2
Habilidades Arcana +5, Historia +5
Sentidos Percepción pasiva 10
Lenguajes cuatro lenguajes cualquiera
Desafio 3 (700 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El ilusionista es un lanzador de conjuros de nivel 7. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 13, +5 para impactar con ataques de conjuros). El ilusionista tiene los siguientes conjuros de mago preparados:
Trucos (a voluntad): *ilusión menor, luces danzantes, mano de mago, rociada de veneno*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, disfrazarse*, proyectil mágico, rociada de color**
Nivel 2 (3 slots): *fuerza fantasmal*, invisibilidad*, imagen múltiple**
Nivel 3 (3 espacios): *corcel fantasmal*, imagen mayor**
Nivel 4 (1 espacio): *asesino fantasmal **
*Conjuros de ilusión de nivel 1 o superior

Desplazamiento (Recarga después que el Ilusionista lanza un Conjuro de Ilusión de nivel 1 o superior). Como una acción bonificada, el ilusionista proyecta una ilusión que hace que el ilusionista parece estar de pie en un lugar a pocos pulgadas de su actual locación, causando que cualquier criatura tenga desventaja en las tiradas de ataque contra el ilusionista. El efecto finaliza si el ilusionista recibe daño, está incapacitado o su velocidad baja a 0.

Acciones

Bastón. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo:+ 1 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 2 (1d6-1) contundente o 3 (1d8-1) puntos de daño contundente si es usado con las dos manos.

Maestro Ladrón

Los maestros ladrones son conocidos por perpetrar atrevidos robos. Tienden a desarrollar una reputación y un culto a la personalidad. Un ladrón maestro podria "retirarse" del trabajo activo para organizar un gremio de ladrones, encabezando alguna organización secreta o disfrutar de una tranquila vida de lujo.

Nigromante

Los Nigromantes son magos especialistas que estudian la interacción de la vida, la muerte y los no muertos. Algunos les gusta desenterrarcadaveres para crear esclavos no muertos. Unos pocos usan sus poderes para el bien,
convirtiendose en cazadores de no muertos y arriesgando sus vidas para salvar a otros.



Maestro Ladrón

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 16 (cuero studdeder)
Puntos de Golpe 84 (13d8 + 26)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
11 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	11 (+0)	11 (+0)	12 (+1)

Tiradas de Salvación DES +7, INT +3
Habilidades Acrobacias +7, Atletismo +3, Percepción +3, Juego de Manos +7, Sigilo +7
Sentidos Percepción pasiva 13
Lenguajes un lenguaje cualquiera (normalmente Comun) mas el canto de los ladrones
Desafio 5 (1,800 PX)

Acción Astuta. En cada uno de sus turnos, el ladrón puede On usar una acción bonificada para hacer la acción de Correr, de Desengancharse o de Esconderse.

Evasión. Si el ladrón es sujeto de un efecto que le permite hacer una tirada de salvación de Destreza para recibir sólo la mitad de daño, el ladrón en su lugar no recibe daño si tiene éxito en su tirada de salvación y sólo la mitad de daño si la falla.

Ataque Furtivo (1 por Turno). El ladrón hace 14 (4d6) puntos de daño extra cuando impacta un objetivo con un ataque con un arma y tiene ventaja en la tirada de ataque o cuando el objetivo está en un área de 5 pies de un aliado del ladrón que no este incapacitado y el ladrón no tenga desventaja en la tirada de ataque.

Acciones

Multiataque. El ladrón hace tres ataques con su espada corta.
Espada Corta. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +7 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 7 (1d6 + 4) perforante.
Ballesta Ligera. Ataque Arma a Distancia: +7 para impactar, rango 80/320 pies, un objetivo. *Al Impactar:* 8 (1d8 + 4) perforante.

Reacciones

Esquiva Asombrosa. El ladrón reduce a la mitad el daño que recibe de un ataque que le impacte. El ladrón debe ser capaz de ver al atacante.

Nigromante

Humanoide Mediano (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con armdura de mago)
Puntos de Golpe 66 (12d8 + 12)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	12 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de Salvación INT +7, SAB +5
Habilidades Arcana +7, Historia +7
Resistencia al Daño necrótico
Sentidos Percepción pasiva 11
Lenguajes cuatro lenguajes cualquiera
Desafio 9 (5,000 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El nigromante es un lanzador de conjuros de nivel 12. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de conjuros CD 15, +7 para impactar con ataque de copuros). El nigromante tiene los siguientes conjuros de mago preparados:
Trucos (a voluntad): *luces danzantes, mano de mago, remendar, toque gelido*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, rayo de dolencia*, vida falsa**
Nivel 2 (3 espacios*): ceguera/sordera*, rayo de debilitamiento*, telaraña*
Nivel 3 (3 espacios): *lanzar maldición*, reanimar a los muertos*, toque vampirico**
Nivel 4 (3 espacios): *marchitar*, piel pétrea, puerta dimensional*
Nivel 5 (2 espacios): *mano de Bigby, nube asesina/1*
Nivel 6 (1 espacio): *circulo de muerte**
*Conjuros de Nigromancia de nivel 1 o superior

Cosecha Sombría (1/Turno). Cuando el nigromante mata una criatura que ni es un constructo ni es un no muertocon un conjuro de nivel 1 o superior , el nigrromante recupera puntos de golpe igual a dos veces el nivel del conjuro o tres veces si es un conjuro de nigromancia.

Acciones

Toque Marchitador. Ataque Conjuro Cuerpo a Cuerpo : +7 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:5 (2d4) necrótico.



Señor de la Guerra

Los Señores de la Guerra son legendarios comandantes del campo de batalla cuyos nombres son citados con admiración. Después de una cadena de decisivas victorias, un Señor de la Guerra podría facilmente tomar el rol de monarca o de general y atraer seguidores dispuestos a morir por su estandarte.

Transmutador

Los Transmutadores son magos especialistas que abrazan los cambios, oponerse contra el status quo, y viendo la transmutación mágica como una senda para riquezas, iluminación o apoteosis.

Señor de la Guerra

Mediano Humanoide (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 18 (placas)
Puntos de Golpe 229 (27d8 + 108)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
20 (+5)	16 (+3)	18 (+4)	12 (+1)	12 (+1)	18 (+4)

Tiradas de Salvación FUE +9, DES +7, CON +8
Habilidades Atletismo +9, Intimidación +8, Percepción +5, Persuasión +8
Sentidos Percepción pasiva 15
Languajes dos lenguajes cualquiera
Desafio 12 (8,400 PX)

Indomable (3/Día). El señor de la guerra puede volver a lanzar una tirada de salvación si la falla. Debe usar la nueva tirada.
Superviviente. El señor de la guerra recupera 10 puntos de golpe al inicio de su turno si tiene al menos 1 punto de golpe pero menos puntos de golpe que la mitad de sus puntos de golpe maximos.

Acciones

Multiataque. El señor de la guerra hace dos ataques con un arma.

Mandoble. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +9 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:12 (2d6 + 5) cortante

Arco Corto. Ataque Arma a Distancia: +7 para impactar, rango 80/320 pies, un objetivo. Al Impactar:6 (1d6 + 3) perforante.

Acciones Legendarias

El señor de la guerra puede hacer 3 acciones legendarias, escogiendo entre las opciones de abajo. Sólo una opción de acción legendaria puede ser usada at a time y sólo al final del turno de otra criatura. El señor de la guerra recupera acciones legendarias gastadas al inicio de su turno.

Ataque con Arma. El señor de la guerra hace un ataque con un arma.
Comandar Aliado. El señor de la guerra targets un aliado que pueda ver en un área de 30 pies. Si el objetivo puede ver y oir al señor de la guerra, el objetivo puede hacer un ataque con arma comp una reacción y gana ventaja en su tirada de ataque.
Asustar al Enemigo (Custa 2 acciones). El señor de la guerra targets un enemigo que puede ver en un área de 30 pies. Si el objetivo le puede oir y escuchar, el objetivo debe tener éxito en una tirada de salvación de Sabiduria CD 16 o estar asustado hasta el final del proximo del turno del señor de la guerra.

Transmutador

Mediano Humanoide (cualquier raza), cualquier alineamiento

Clase de Armadura 12 (15 con armadura de mago)
Puntos de Golpe 40 (9d8)
Velocidad 30 pies

FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR
9 (-1)	14 (+2)	11 (+1)	17 (+3)	12 (+1)	11 (+0)

Tiradas de Salvación INT +6, SAB +4
Habilidades Arcana +6, Historia +6
Sentidos Percepción pasiva 11
Lenguajes cuatro lenguajes cualquiera
Desafio 5 (1,800 PX)

Lanzamiento de Conjuros. El transmutador es un lanzador de conjuros de nivel 9. Su atributo de lanzamiento de conjuros es Inteligencia (salvación de comjuros CD 14, +6 para impactar con un ataque de conjuros). El transmutador tiene los siguientes conjuros de mago preparados:
Trucos (a voluntad): *luz, prestidigitación, remendar, rayo de escarcha*
Nivel 1 (4 espacios): *armadura de mago, orbe cromático, retirada expeditiva**
Nivel 2 (3 espacios): *alterar el propio aspecto*, apertura*, inmovilizar persona*
Nivel 3 (3 espacios): *bola de fuego,intermitencia*, ralentizar**
Nivel 4 (3 espacios): *piel pétra, polimorfar**
Nivel 5 (1 espacio): *telekinesis**
*Conjuros de Transmutación de nivel 1 o superior
Piedra de Transmutador. El transmutador transporta una piedra mágica que otroga a su portador uno de los siguientes efectos:

- Visión en la oscuridad hasta un rango de 60 pies
- 10 pies de velocidad extra mientras el portador está libre de carga
- Competencia con tiradas de salvación de Constitución
- Resistencia al daño por ácido, por frío, por fuego, por electricidad o por sonido (a elección del transmutador cuando el transmutador escoge este beneficio)

Si el transmutador tiene la piedra y lanza un conjuro de transmutación de nivel 1 o superior, puede cambiar el efecto de la piedra.

Acciones

Bastón. Ataque Arma Cuerpo a Cuerpo: +2 para impactar, alcance 5 pies, un objetivo. Al Impactar:2 (1d6-1) contundente o 3 (1d8-1) puntos de daño contundentes si es usado con las dos manos.

Apéndice C: Listas de Monstruos

Bloques de Estadísticas por Tipo de Criatura

Aberraciones

Bestias

Brontosaurus………………………..
Deinonychus
Delfín
Dimetrodón
Enjambre de Gusanos Putrescentes
Enjambre de Ratas Cranium
Estegosaurio
Hadrosaurio
Quetzalcoatlus
Rata Cránium
Uros
Vaca (buey, rozhé, vaka hedionda)
Velociraptor

Celestiales

Ki-rin

Fatas

Boggle
Gorro Rojo
Korred
Meenlock
Oscurio
Oscurio Anciano
Rapidazo
Sabueso Yeth
Saga Annis
Saga Bheur

Infernales

Babau
Barghest
Demonio Fauce
Devorador
Draeglozh
Shoosuva
Tanarukk
Vargouille

Gigantes

Boca de Grolantor
Gigante de las Nubes Sonriente
Gigante de la Escarcha Eterno
Gigante del Fuego Acorazado
Gigante de Piedra Caminante de Sueños
Gigante de las Tormentas Quintaesente

Humanoides

Abjurador
Adepto a las Artes Marciales
Adivino
Aprendiz de Mago
Archidruida
Arquero
Bardo
Brujo de la Archifata
Brujo del Infernal
Brujo del Gran Anciano
Campeón
Conjurador
Encantador
Engendro Marino
Engendro de las Profundidades
Espadachín
Evocador
Flind
Gnoll Roecarne
Gnoll Cazador
Grung
Grung guerrero de élite
Grung Salvaje
Guardia Negro
Guardián de la Prole Yuan-ti
Hobgoblin Devastador
Hobgoblin Sombra de Hierro
Ilusionista
Kobold Escudo Dracónico
Kobold Inventor
Maestro Ladrón
Kobold Hechicero de la Escama
Nigromante
Nilbog
Orco Filo de Ilneval
Orco Garra de Luthic
Orco Mano de Yurtrus
Orco Nutrido de Yurtrus
Orco Colmillo Rojo de Shaargas
Sacerote de la Guerra
Sacerdote del Kraken
Señor de la Guerra
Transmutador
Tritón de Fuego
Tritón de Fuego Brujo de Imix
Xvart
Xvart brujo de Raxivort

Légamos

Ratreador Reptante

Monstruosidades

Atrapador
Banderhobb
Catoblepas
Choldrizh
Froghemoth
Girallón
Leucrón
Mastín Sombrío
Pescador Cavernario
Quitino
Tlincalli
Zancudo Gigante
Yuan-ti Anatema
Yuan-ti Maestro de la Poza
Yuan-ti Portavoz de la Pesadilla
Yuan-ti Susurramentes

No Muertos

Alhoon
Bodak
Engendro de Kyuss
Gnoll Marchito

Plantas

Espinoso
Vegepigmeo
Vegepigmeo Jefe
Madero

Bloques de Estadísticas por Valor de Desafio

Valor de Desafio 0 (0-10 PX)

Rata Cranium

Valor de Desafio 1/8 (25 PX)

Boggle
Delfín
Neogi Cría
Xvart

Valor de Desafio 1/8 (25 PX)

Aprendiz de Mago
Dimetrodon
Gnoll Marchito
Grung
Hadrosaurus
Kobold Inventor
Vaca (buey, rozhe, vaka hedionda
Vegepigmeo
Velociraptor

Valor de Desafio 1/2 (50 PX)

Espectador
Oscurio
Quitino
Tritón de Fuego

Gnoll Cazador
Orco Nutrido de Yurtrus
Enjambre de Gusanos putrescentes

Valor de Desafio 1 (200 PX)
Deinonychus
Demonio Fauce
Engendro Marino
Espinoso
Gnoll Roecarne
Grun Talento Salvaje
Kobold Escudo Dracónico
Kobold Hechicero de la Escama
Nilbog
Rapidazo
Tritón de Fuego Brujo de Imix
Vargouilla
Xvart Brujo de Raxivort
Zancudo Gigante

Valor de Desafio 2 (450 PX)
Bardo
Draco Guardian
Grung Guerrero de Élite
Hobgoblin Sombra de Hierro
Mastín Sombrío
Meenlock
Orco garra de Luthic
Orco Mano de Yurtrus
Oscurio Anciano
Quetzalcoatlus
Uros
Vegepigmeo Jefe
Yuan-ti Guardián de la Progenie

Valor de Desafio 2 (450 PX)
Adepto a Artes Marciales
Arquero
Atrapador
Caracol mayal
Choldrizh
Engendro de las Profundidades
Espadachín
Gorro Rojo
Ilusionista
Leucrón
Neogi
Orco Colmillo Rojo de Shargass
Pescador Cavernario
Rastreador Reptante

Valor de Desafio 3 (1.100 PX)
Babau
Barghest
Brujo de la Archifata
Estegosaurus
Girallón
Hobgoblin Devastador
Neogi Maestro
Orco Espada de Ilneval
Sabueso Yezh
Yuan-.ti Susurramentes
Yuan-ti Portavoz de la Pesadilla

Valor de Desafio 5 (1.800 PX)
Banderhobb
Brontosaurus
Catoblepas
Encantador
Engendro de Kyuss
Enjambre de Ratas Cranium
Maestro Ladrón
Sacerdote del Kraken
Tanarukk
Testigo Mental
Tlincalli
Transmutador
Yuan-ti Maestro de la Sima

Valor de Desafio 6 (2.300 PX)
Boca de Grolantor
Bodak
Brujo del Gran Anciano
Conjurador
Gauzh
Saga Annis

Valor de Desafio 7 (2.900 PX)
Brujo del Infernal
Draeglozh
Korred
Saga Bheur

Valor de Desafio 8 (3.900 PX)
Adivino
Guardia Negro
Shoosuva

Valor de Desafio 9 (5.000 PX)
Abjurador
Campeón
Evocador
Flind
Nigromante
Sacerdote de la Guerra
Ulitharid

Valor de Desafio 10 (5.900 PX)
Alhoon
Beso de la Muerte
Froghemoth
Gigante de Piedra Caminante de Sueños

Valor de Desafio 11 (7.200 PX)
Gigante de las Nubes Sonriente
Morkozh

Valor de Desafio 12 (8.400 PX)
Archidruida
Gigante de la Escarcha Inmortal
Ki-rin
Morkozh (en Guarida)
Señor de la Guerra
Yuan-ti Anatema

Valor de Desafio 13 (10.000 PX)
Devorador
Neothelido

Valor de Desafio 14 (11.500 PX)
Cerebro Anciano
Gigante de Fuego Acorazado

Valor de Desafio 16 (15.000 PX)
Gigante de las Tormentas Quintaesente

Valor de Desafio 21 (41.000 PX)
desuellamentes Liche (variente de Alhoon)

Criaturas por Ambiente

Criaturas Árticas

Criatura	Desafio (PX)
Gnoll Marchito	1/4 (50PX)
Gnoll Cazador	1/2 (100PX)
Gnoll Roecarne	1 (200 PX)
Draco Guardián (Blanco)	2 (450 PX)
Brujo de la Archifata	4 (1.100 PX)
Brujo del Gran Anciano	6 (2.300 PX)
Saga Bheur, Brujo del Infernal	7 (2.900 PX)
Shoosuva	8 (3.900 PX)
Flind	9 (5.000 PX)
Gigante de la Escarcha Inmortal	12 (8.400 PX)
Gigante de las Tormentas Quintaesente	16 (15.000 PX)

Criaturas Costeras

Criatura	Desafio (PX)
Delfín	1/8 (25PX)
Dimetrodón	1/4 (50PX)
Engendro Marino	1 (200 PX)
Quetzalcoatlus	2 (450 PX)
Engendro de las Profundidades, Espadachín	3 (700 PX)
Sacerdote del Kraken	5 (1.800 PX)
Gigante de Piedra Caminante de Sueños	10 (5.900 PX)
Morkozh	11 (7.200 PX)
Gigante de la Escarcha Inmortal	12 (8.400 PX)
Gigante de las Tormentas Quintaesente	16 (15.000 PX)

Criaturas en Desiertos

Criatura	Desafio (PX)
Tritón de Fuego	1/2 (100PX)
Vargouilla	1 (200 PX)
Draco Guardián (Azul), Yuan-ti Guardián de la Progenie	2 (450 PX)
Leucrón	3 (700 PX)
Yuan-ti Susurramentes, Yuan-ti Portavoz de la Pesadilla	4 (1.100 PX)
Engendro de Kyuss, Tlincalli, Yuan-ti Señor de la Sima	5 (1.800 PX)
Brujo del Infernal	7 (2.900 PX)
Campeón, Clérigo de la Guerra, Nigromante,	9 (5.000 PX)
Ki-rin, Yuan-ti Anatema	12 (8.400 PX)
Gigante de las Tormentas Quintaesente	16 (15.000 PX)

Criaturas en Bosques

Criatura	Desafio (PX)
Boggle	1/8 (25PX)
Gnoll, Marchito, grung, Kobold Inventor, vegepigmeo, velociraptor	1/4 (50PX)
Oscuro, Gnoll Cazador, Orco Nutrido de Yurtrus	1/2 (100PX)
Deinonychus, Gnoll Roecarne, grung con talento salvaje, kobold escudo dracónico, kobold hechicero de la escama, ñilbo, rapidazo, espinoso	1 (200 PX)
Oscurio Anciano, Grung Guerrero de Elite, Draco Guardián (Verde), Hobgoblin Sombra de Hierro, Meenlock, Orco Mano de Yurtrus, Mastín Sombrio, Vegepigmeo Jefe, Yuan-ti Guardián de la Progenie	2 (450 PX)
Arquero, Caracol Mayal, Orco Colmillo Rojo de Shargaas. Gorro Rojo	3 (700 PX)
Barghest, Girallon, Hobgoblin Devastador, Osco Espada de Ilneval, Estegosaurus, Brujo de la Archifata, Sabueso Tezh, Yuan-ti Susurramentes, Yuan-ti Portavoz de la Pesadilla	4 (1.100 PX)
Brontosaurus, Madero, Yuan-to Señor de la Sima	5 (1.800 PX)
Korred	7 (2.900 PX)
Shoosuva	8 (3.900 PX)
Flind	9 (5.000 PX)
Archidruida, Yuan-ti Anatema	12 (8.400 PX)

Criaturas en Praderas

Criatura	Desafio (PX)
Vaca (Rozhé), Gnoll Marchito, Hadrosaurus, velociraptor	1/4 (50PX)
Gnoll Cazador, Orco Nutrido por Yurtrus	1/2 (100PX)
Deinonychis, Gnoll Roecarne	1 (200 PX)
Uros, Hobgoblin Sombra de Hierro, Orco Mano de Yurtrus	2 (450 PX)
Leucrón	3 (700 PX)
Barghest, Hobgoblin Devastador, oroc espada de Ilneval, Estegosaurus, sabueso Yezh	4 (1.100 PX)
Brontosaurus	5 (1.800 PX)
Boca de Grolantor	
Flind	7 (2.900 PX)
Shoosuva	
Ki-rin	12 (8.400 PX)

Criaturas en Colinas

Criatura	Desafio (PX)
Boggle, Neogi Cría, xvart	1/8 (25PX)
Gnoll Marchito, kobold Inventor	1/4 (50PX)
Tritón de Fuego, Gnoll Cazador, Orco Nutrido de Yurtrus	1/2 (100PX)
Deinonychus, tritón de Fuego, Brujo de Imix, Xancudo gigante, Gnoll Roecarne, Kobold Escudo dracónico, Kobold Hechicero de la Escama, Xvart Brujo de Raxivort	1 (200 PX)
Uros, Hobgoblin Sombra de Hierro, Orco Mano de Yurtrus, Quetzalcoatlus, Mastín Sombrío	2 (450 PX)
Neogi, Orco Colmillo Rojo de Shargaas, Gorro Rojo	3 (700 PX)
Barghest, Hobgoblin Devastador, neogi Maestro, Orco Espada de Ilneval, Sabueso Yezh	4 (1.100 PX)
Tanarukk	5 (1.800 PX)
Saga Annis, Boca de Grolantor, Brujo del Gran Anciano	6 (2.300 PX)
Flind	7 (2.900 PX)
Shoosuva	8 (3.900 PX)
Gigante de Piedra Caminante de Sueños	10 (5.900 PX)

Criaturas en Montañas

Criatura	Desafio (PX)
Kobold Inventor	1/4 (50PX)
Tritón de Fuego, orco Nutrido de Yurtrus	1/2 (100PX)
Tritón de Fuego Brujo de Imix, Zancudo Gigante, Kobold Escudo Dracónico, Kobold hechicero de la Escama	1 (200 PX)
Uros, Draco Guardián (Rojo), Orco Garra de Luzhic, Orco Mano de Yurtrus, Quetzalcoatlus	2 (450 PX)
Orco Colmillo Rojo de Shargaas	3 (700 PX)
Barghest, orco Espada de Ilneval, Brujo de la Archifata	4 (1.100 PX)
Tanarukk	5 (1.800 PX)
Saga Annis, Brujo del Gan Anciano	6 (2.300 PX)
Gigante de Piedra Caminante de Sueños	10 (5.900 PX)
Gigante de las Nubes Sonriente	11 (7.200 PX)
Archidruida, Ki-rin	12 (8.400 PX)
Gigante de Fuego Acorazado	14 (11.500 PX)
Gigante de las Tormentas Quintaesente	16 (15.000 PX)

Criaturas en Pantanos

Criatura	Desafio (PX)
Dimetrodón, hadrosaurus, vegepigmeo	1/4 (50PX)
Oscurio, enjambre de larvas putrescentes	1/2 (100PX)
Espinoso, vargouilla	1 (200 PX)
Oscurio Anciano, Draco Guardián (Negro), Meeonlock, Mastín Sombrío, vegepigmeo jefe	2 (450 PX)
Caracol Mayal, Gorro Rojo	3 (700 PX)
Brujo de la Archifata	4 (1.100 PX)
Catoblepas	5 (1.800 PX)
Bodak	6 (2.300 PX)
Froghemoth	10 (5.900 PX)
Archidruida	12 (8.400 PX)

Criaturas en la Infraoscuridad

Criatura	Desafio (PX)
Rata Cranium	0 (10 PX)
Boggle, Neogi Cría, Xvart	1/8 (25PX)
Vaca (Rozhé de las Profundidades) Kobold Inventor	1/4 (50PX)
Quitino, Oscurio, tritón de fuego, espectador, orco Nutrido de Yurtrus, Enjambre de Larvas Putrescentes	1/2 (100PX)
Tritón de Fuego Brujo de Imix, Zancudo Gigante, Kobold Escudo Dracónico, Kobold Hechicero de la Escama, Demonio Fauce, nilbog, vargouilla, Xvart Brujo de Raxivort	1 (200 PX)
Oscurio Anciano, Draco Guardián (Rojo), Orco Garra de Luzhic, Orco Mano de Yurtrus, yuan-ti Guardián de la Progenie	2 (450 PX)
Pescador Cavernario, Choldrizh, Caracol Mayal, Neogi, Orco Colmillo Rojo de Shargaas, Rastreador Reptante, Atrapador	3 (700 PX)
Babau, Barghest, Neogi Maestro, Orco Espada de Ilneval, Yuan-ti Susurramentes, Yuan-ti Portavoz de la Pesadilla	4 (1.100 PX)
Testigo Mental, Engendro de Kyuss, Enjambre de Ratas Cranium, tanaruk, yuan-ti Señor de la Sima	5 (1.800 PX)
Bodak, Gauzh, Brujo del Gran Anciano	6 (2.300 PX)
Draeglozh, Brujo del Infernal	7 (2.900 PX)
Guardia Negro	8 (3.900 PX)
Ulitharid	9 (5.000 PX)
Alhoon, beso de la Muerte, Froghemoth	10 (5.900 PX)
Yuan-ti Anatema	12 (8.400 PX)
Devorador, neothélido	13 (10.000 PX)
Cerebro Anciano, Gigante de Fuego Acorazado	14 (11.500 PX)
Desuellamentes Liche (ver Alhoon)	22 (41.000 PX)

Criaturas Subacuáticas

Criatura	Desafio (PX)
Delfín	1/8 (25PX)
Engendro Marino	1 (200 PX)
Engendro de las Profundidades	3 (700 PX)
Clérigo del Kraken	5 (1.800 PX)
Morkozh	11 (7.200 PX)
Archidruida	12 (8.400 PX)
Gigante de las Tormentas Quintaesente	16 (15.000 PX)

Criaturas Urbanas

Criatura	Desafio (PX)
Rata Cránium	0 (10 PX)
Aprendiz de Mago, Boggle	1/8 (25PX)
Vaca (Buey), Kobold Inventor	1/4 (50PX)
Oscurio	1/2 (100PX)
Kobold Hechicero de la Escama	1 (200 PX)
Bardo, Oscurio Anciano, Draco Guardián (Cualquiera), meelock	2 (450 PX)
Arquero, Adepto a Artes Marciales, Espadachín, Ilusionista, Orco Colmillo Rojo de Shargaas, Rastreador Reptante	3 (700 PX)
Babu, Brujo de la Archifata	4 (1.100 PX)
Banderhobb, Encantador, Maestro Ladrón, Enjambre de Ratas Cranium, transmutador	5 (1.800 PX)
Bodak, Conjurador, Brujo del Gran Anciano	6 (2.300 PX)
Brujo del Infernal	7 (2.900 PX)
Adivino, Guardia Negro	8 (3.900 PX)
Abjurador, Campeón, Clérigo de la Guerra, Evocador, Nigromante	9 (5.000 PX)
Señor de la Guerra	12 (8.400 PX)



Investigar No Ha Sido Nunca Tan Peligroso

El estimado estudioso Volothamp Geddarm ha vuelto! Ha escrito una fantástica disertación, estudiando algunos de los monstruos más icónicos en los mundos de DUNGEONS & DRAGONS®. Pero el mismísimo Sabio del Valle de la Sombra, Elminster, no cree que Volo haya cogido algunos detalles de forma completamente correcta. No os perdaris como Volo y Elminster se juntan para iluminar a los no iniciados acerca de criaturas tanto comunes como poco conocidas.

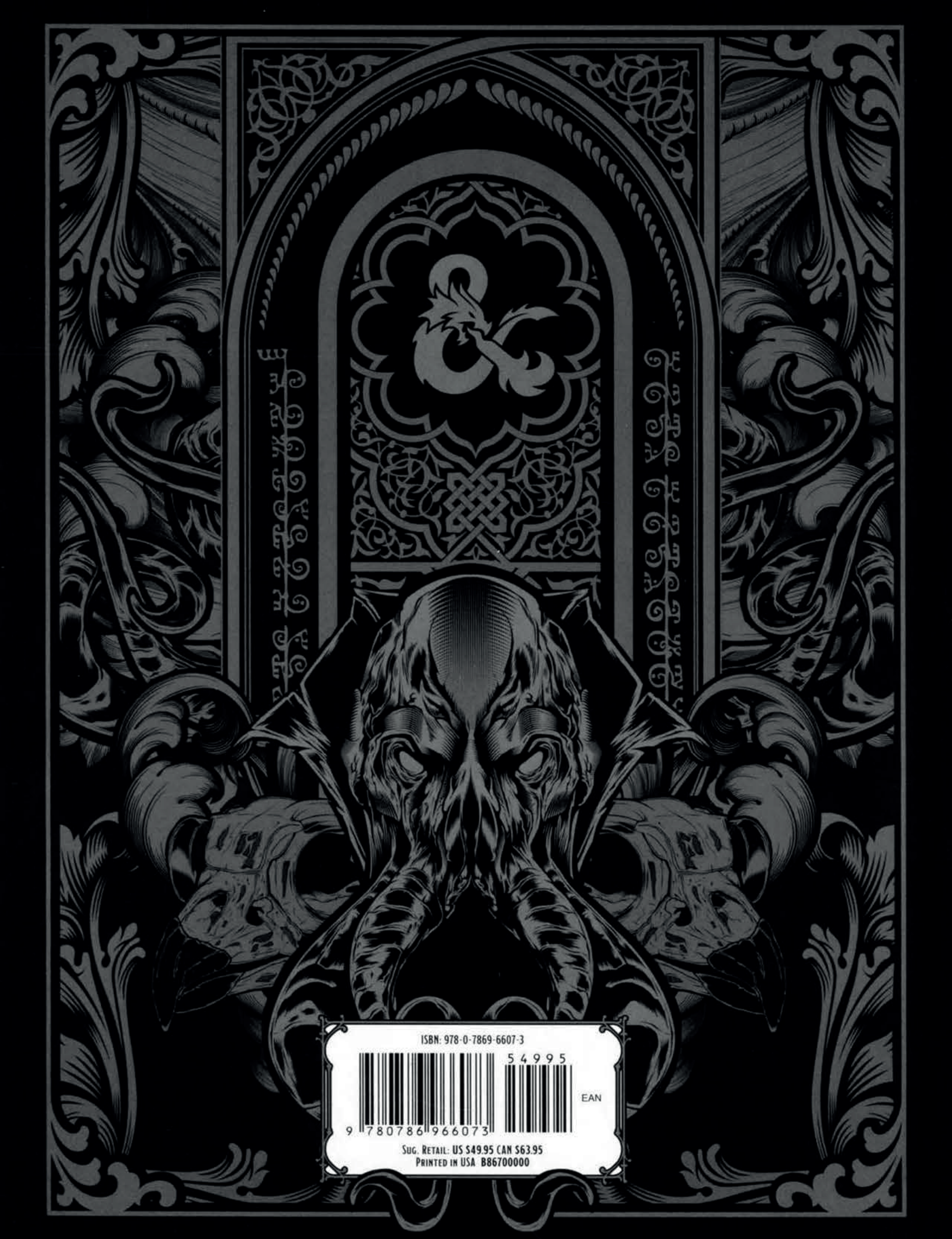
Con toda seguridad inspirador para cualquier Dungeon Master, este libro explora las historias y guaridas de varios monstruos, incluyendo desuellamentes, gigantes, goblinoides y orcos. Los jugadores podrán también encontrar reglas para jugar con una variedad de nuevas razas, incluyendo a los angelicales Aasimar y a los felinos tabaxi. También se incluyen estadísticas de multitud de monstruos, algunos nuevos para el juego y otros que provienen del pasado de este, los cuales están listos para aparecer en cualquier aventura de D&D como poderosos aliados o temibles oponentes.

Para usar con el *Manual del Jugador©*, *Guía del Dungeon Master©* y *Manual de Monstruos©* de la 5ª Edición



DUNGEONSANDDRAGONS.COM




ISBN: 978-0-7869-6607-3
54995
EAN
9 780786 966073
Sug. Retail: US $49.95 CAN $63.95
Printed in USA B86700000